

# Protección de la Infancia en Línea: Guía para padres y educadores 2020





# **Protección de la Infancia en Línea: Guía para padres y educadores**

2020

# Agradecimientos

Esta Guía ha sido elaborada por la Unión Internacional de Telecomunicaciones (UIT) y un grupo de trabajo integrado por autores pertenecientes a prestigiosas instituciones dedicadas al sector de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) y a cuestiones relacionadas con la protección de la infancia (en línea), entre las que cabe destacar las siguientes organizaciones:

ECPAT International, la red Global Kids Online, Alianza Internacional de la Discapacidad, la Unión Internacional de Telecomunicaciones (UIT), London School of Economics and Political Sciences, Internet matters, Parent Zone International y UK Safer Internet Centres/SWGfL.

El grupo de trabajo estuvo presidido por el Sr. Karl Hopwood (red Insafe – Safer Internet Centres)<sup>1</sup> y coordinado por Fanny Rotino (UIT).

También se recibieron inestimables contribuciones de COFACE-Families Europe, el Comisionado Australiano de eSafety, la Comisión Europea, el Consejo de Europa, e-Worldwide Group (e-WWG), ICMEC, Youth and Media/Berkman Klein Center for Internet and Society de la Universidad de Harvard, así como gobiernos nacionales e interesados del sector privado cuyo objetivo común es hacer de Internet un lugar mejor y más seguro para los niños y jóvenes.

Esta Guía no habría sido posible sin la entrega, el entusiasmo y la dedicación de los colaboradores.

La UIT desea manifestar su agradecimiento a los siguientes asociados, que han contribuido con su tiempo y valiosos análisis (enumerados por orden alfabético de organización):

- Julia Fossi y Ella Serry (Comisionado de Ciberseguridad de Australia)
- Martin Schmalzried (COFACE-Families Europe)
- Livia Stoica (Consejo de Europa)
- John Carr (ECPAT International)
- Manuela Marta (Comisión Europea)
- Salma Abbasi (e-WWG)
- Laurie Tasharski (ICMEC)
- Lucy Richardson (Alianza Internacional de la Discapacidad)
- Carolyn Bunting (Internet matters)
- Fanny Rotino (UIT)
- Sonia Livingstone (London School of Economics & Global Kids Online)
- Cliff Manning and Vicki Shotbolt (Parent Zone International)
- David Wright (UK Safer Internet Centres/SWGfL)
- Sandra Cortesi (Youth and Media)

---

<sup>1</sup> En el marco del Mecanismo Conectar Europa (CEF), la Red de Escuelas Europea administra, en nombre de la Comisión Europea, la plataforma Better Internet for Kids, que incluye la coordinación de la red Insafe de Centros Europeos de Internet Segura. Para más información, véase

## ISBN

978-92-61-30143-9 (versión en papel)

978-92-61-30473-7 (versión electrónica)

978-92-61-30133-0 (versión EPUB)

978-92-61-30483-6 (versión Mobi)



Antes de imprimir este informe, piense en el medio ambiente.

© ITU 2020

Algunos derechos reservados. Esta obra está licenciada al público a través de una licencia Creative Commons Attribution-Non Commercial- Share Alike 3.0 IGO (CC BY-NC-SA 3.0 OIG).

Con arreglo a los términos de esta licencia, usted puede copiar, redistribuir y adaptar la obra para fines no comerciales, siempre que la obra sea citada apropiadamente. Cualquiera que sea la utilización de esta obra, no debe sugerirse que la UIT respalde a ninguna organización, producto o servicio específico. No se permite la utilización no autorizada de los nombres o logotipos de la UIT. Si adapta la obra, deberá conceder una licencia para su uso bajo la misma licencia Creative Commons o una equivalente. Si realiza una traducción de esta obra, debe añadir el siguiente descargo de responsabilidad junto con la cita sugerida: "Esta traducción no fue realizada por la Unión Internacional de Telecomunicaciones (UIT). La UIT no se responsabiliza del contenido o la exactitud de esta traducción. La edición original en inglés será la edición vinculante y auténtica". Para más información, sírvase consultar la página <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/igo/>



La UIT elaboró su primer conjunto de Directrices para la protección de la infancia en línea en 2009. Nuestro objetivo era, a la sazón, proporcionar un marco acordado internacionalmente para que las diferentes partes interesadas –padres y educadores, industria, responsables políticos y niños– mantuvieran a los usuarios más jóvenes de Internet seguros, felices y protegidos en línea.

Desde entonces, la evolución de Internet ha trascendido lo imaginable. Se ha convertido en un recurso infinitamente más enriquecedor para los niños, por cuanto ofrece juegos educativos, actividades divertidas y muy diversas formas de compartir, aprender y relacionarse eficazmente con los amigos, la familia y el mundo exterior. Sin embargo, también se ha convertido en un lugar mucho más peligroso para que un niño se aventure en solitario.

Los riesgos y problemas en línea son abundantes para los niños –y para sus tutores– que van desde cuestiones relacionadas con la privacidad, las noticias falsas y la transfiguración (*deep fakes*), hasta contenidos violentos e inapropiados, estafas por Internet y todo el espectro de seducción, abuso y explotación sexuales en línea.

Por otra parte, a raíz de la pandemia mundial de la COVID-19 se ha incrementado el número de niños que entran por primera vez en línea para cursar sus estudios y socializar. Las restricciones impuestas por este virus dieron lugar a que muchos niños comenzaran a interactuar en línea a una edad más temprana de lo que sus padres habían previsto, y, por añadidura, muchos padres, ocupados en sus quehaceres laborales no pudieron supervisar a sus hijos, con el consiguiente riesgo de verse expuestos a contenidos inapropiados o ser blanco de los delincuentes que producen material de abuso sexual infantil.

Habida cuenta de lo anterior, los Estados Miembros de la UIT han solicitado que esta vez la actualización de la Guía sobre PléL no se limite a la habitual revisión periódica. Por ese motivo, esta nueva Guía revisada ha sido reformulada, reescrita y rediseñada, con el fin de integrar los muy significativos cambios en el panorama digital en el que se encuentran los niños de hoy en día.

Para los usuarios de esta Guía, nuestro objetivo ha sido concienciar sobre la magnitud del problema y proporcionarles un recurso que les permita ayudar eficazmente a los niños en su interacción con el mundo en línea. Asimismo, esta Guía servirá para sensibilizar acerca de los posibles riesgos y peligros, y contribuirá a propiciar un entorno en línea sano y estimulante, tanto en casa como en el aula. Por otra parte, se destaca la importancia de la comunicación abierta y el diálogo continuo con los niños, a fin de crear un espacio seguro en el que los jóvenes usuarios se sientan facultados para plantear sus inquietudes.

Además de integrar los nuevos adelantos en las tecnologías y plataformas digitales, esta nueva edición examina un importante tema pendiente: la situación de los niños con discapacidad, a quienes el mundo en línea les brinda la oportunidad de participar plenamente en la sociedad. También se han tenido en cuenta las necesidades especiales de los niños migrantes y otros grupos vulnerables.

Fiel al verdadero espíritu de la UIT, en su función de coordinador mundial, me siento orgullosa de que estas directrices revisadas sean el fruto de una colaboración mundial, por cuanto han sido redactadas conjuntamente por expertos procedentes de una amplia comunidad multipartita.

Asimismo, me complace presentar a Sango, nuestra nueva mascota de la PleL, un personaje amistoso, enérgico e intrépido concebido enteramente por un grupo de niños, en el marco de un nuevo programa internacional de la UIT de divulgación destinado a la juventud.

En una época en la que son cada vez más los jóvenes conectados a Internet, esta Guía sobre la PleL resulta más indispensable que nunca. Los padres y educadores, la industria, los responsables políticos y los propios niños desempeñan un papel fundamental en la seguridad de la infancia en línea. Espero que estas directrices les resulten útiles a la hora de acompañar a los niños a su cargo en este extraordinario viaje para descubrir las muchas y sorprendentes posibilidades que ofrece Internet.



Doreen Bogdan-Martin  
Directora de la Oficina de Desarrollo de las Telecomunicaciones

Agradecimientos .....	ii
Prefacio .....	v
Resumen ejecutivo .....	1
1 Introducción .....	3
2 Qué es la protección de la infancia en línea .....	6
3 Niños y jóvenes en un mundo conectado .....	8
4 Niños con vulnerabilidades .....	20
5 Riesgos y retos nuevos e incipientes .....	23
6 Comprender los riesgos y los daños .....	29
7 El papel de los padres, cuidadores y tutores .....	34
8 Guía para padres, cuidadores y tutores .....	37
9 El papel de los educadores .....	44
10 Guía para educadores .....	50
11 Conclusión .....	53
Terminología .....	54

## Lista de Cuadros y Figuras

### Cuadros

Cuadro 1: Principales aspectos que han de tomar en consideración padres, cuidadores y tutores .....	38
Cuadro 2: Principales aspectos a tener en cuenta por los educadores .....	50

### Figuras

Figura 1: Niños (%) que juegan en línea al menos una vez a la semana, desglosados por sexo y edad .....	10
Figura 2: Niños (%) que realizan tres o más actividades sociales en línea al menos una vez por semana, desglosados por género .....	11
Figura 3: Niños (%) que realizan como mínimo una actividad creativa en línea a la semana, desglosados por sexo y edad .....	12
Figura 4: Niños (%) que buscaron información en línea más de tres veces en la última semana, desglosados por sexo y edad.....	13
Figura 5: Niños (%) que han sufrido daños en línea, desglosados por género y edad .....	16
Figura 6: Niños (%) que utilizan Internet en el hogar al menos una vez por semana, desglosados por género y edad.....	19
Figura 7: Clasificación de los riesgos en línea para los niños .....	29
Figura 8: Niños que declaran haber recibido información o asesoramiento sobre cómo utilizar Internet de manera segura, entre los que se conectan en casa (2012) o en otros lugares (2017, 2018, 2019), desglosados por edad .....	46

## Resumen ejecutivo

Según los datos de la UIT, se estima que en 2019 el número de usuarios de Internet se elevaba a 4 100 millones, lo que supone un aumento del 5,3% en comparación con las estimaciones para 2018.

Los niños y jóvenes utilizan la Internet con diversos fines, desde obtener información para un proyecto escolar hasta para chatear con un amigo. Dominan con habilidad programas y aplicaciones complejos y se conectan a la Internet utilizando teléfonos móviles, tabletas y otros dispositivos pequeños, como relojes, iPod Touch, lectores de libros electrónicos y consolas de juegos<sup>1</sup>.

Internet también se ha convertido en una herramienta importante en la vida de los diferentes grupos de niños y jóvenes en situación de vulnerabilidad. En el caso de los niños migrantes, les permite mantenerse el contacto con su familia y amigos, y facilita su integración en la cultura de su nuevo hogar. Asimismo, permite a los niños y jóvenes con discapacidad socializar y participar en actividades sólo disponibles en la red, ofreciéndoles la oportunidad para equipararse a sus compañeros en línea, donde las habilidades son más visibles que las discapacidades.

Ahora bien, más allá del acceso y oportunidades que ofrece, Internet conlleva riesgos y peligros, algunos más proclives que otros. Por ejemplo, en el caso de los niños y jóvenes migrantes, las consecuencias de la filtración en línea de información confidencial pueden resultar dramáticas: en las manos equivocadas, esos datos pueden utilizarse para la identificación y señalamiento de las personas en función de su origen étnico, su condición de inmigrante u otro rasgo identitario<sup>2</sup>; en el caso de los niños y jóvenes con trastornos del espectro autista (TEA), los problemas sociales, como la dificultad para comprender las intenciones de los demás, pueden hacer que este grupo sea vulnerable a los "amigos" con malas intenciones; asimismo, los niños y jóvenes con discapacidades son más susceptibles a la exclusión, la estigmatización y la manipulación.

Muchos padres y tutores tienen la idea equivocada de que utilizar el computador en casa es más seguro para sus niños que utilizarlo en la escuela u otro lugar. Es una idea peligrosa porque Internet puede llevar a niños y jóvenes prácticamente a cualquier lugar del mundo y exponerlos a peligros potenciales, exactamente como en el mundo real. Sin embargo, los niños y jóvenes corren un riesgo algo mayor cuando acceden a Internet a través de un teléfono inteligente, una tableta u otros dispositivos pequeños, por cuanto éstos dan acceso instantáneo a Internet desde cualquier lugar y resulta más fácil escapar al control de los padres o tutores.

Esta Guía se ha preparado en el marco de la iniciativa Protección de la Infancia en Línea (PIeL), que se enmarca en la Agenda sobre Ciberseguridad Global de la UIT<sup>3</sup>, cuyo objetivo es sentar las bases de la seguridad y protección del ciberespacio tanto para los jóvenes de hoy en día como para las generaciones futuras. Esta Guía también se centran en los niños con vulnerabilidades, en particular, niños migrantes, niños con trastornos del espectro autista y niños con discapacidades.

<sup>1</sup> UIT (2019), Medición del desarrollo digital. Hechos y cifras de 2019, <https://www.itu.int/en/ITU-D/Statistics/Documents/facts/FactsFigures2019.pdf>.

<sup>2</sup> UNICEF (2017), *El Estado Mundial de la Infancia 2017: Niños en un mundo digital* [https://www.unicef.org/spanish/publications/files/SOWC\\_2017\\_SP.pdf](https://www.unicef.org/spanish/publications/files/SOWC_2017_SP.pdf).

<sup>3</sup> UIT (2020), *Agenda sobre Ciberseguridad Global (ACG)*, <https://www.itu.int/en/action/cybersecurity/Pages/gca.aspx>.

Esta Guía es un modelo que se puede adaptar y utilizar con arreglo a las costumbres y legislaciones nacionales o locales y para abordar cuestiones que podrían afectar a todos los niños y jóvenes menores de 18 años.

Según la Convención de las Naciones Unidas sobre los Derechos del Niño, se entiende por niño todo ser humano menor de 18 años de edad. La presente Guía trata de todo lo que puede afectar a las personas de menos de 18 años de edad en todas las regiones del mundo. Ahora bien, es muy improbable que un joven usuario de Internet de siete años de edad tenga los mismos intereses o necesidades que otro de 12 años que acaba de empezar la escuela secundaria, u otro de 17 que ya casi es adulto. Esta Guía se ha modificado para dar asesoramiento o recomendaciones en diferentes contextos, por cuanto las necesidades específicas deben ser objeto de atención particular y los diferentes factores locales, jurídicos y culturales afectan a cómo se aplica o interpreta la Guía en cada país o región.

## 1 Introducción

Uno de cada tres usuarios de Internet en el mundo es menor de 18 años<sup>4</sup>, cifra asombrosa si se tiene en cuenta que en 2018 poco más de la mitad de la población mundial utilizaba Internet. En los países en desarrollo, los niños son los principales usuarios de Internet, que ya han crecido con ella, y su primer dispositivo de conexión es el móvil<sup>5</sup>.

Cada vez son más los niños del mundo que acceden a Internet, por lo que el ejercicio de sus derechos estará cada vez más condicionado por lo que suceda en línea. El acceso a Internet es fundamental para los derechos del niño.

Considerando que uno de cada tres niños es usuario de Internet, todavía quedan unos 346 millones de niños en todo el mundo sin conectar<sup>6</sup>. Los que más podrían beneficiarse de las oportunidades que ofrece Internet suelen ser los menos conectados. El porcentaje de niños sin conexión en la región de África gira en torno al 60%, mientras que en Europa es del 4%<sup>7</sup>.

En cuanto al acceso a Internet, las diferencias también son considerables en función del género. Según las investigaciones<sup>8</sup>, en todas las regiones, salvo en América, los usuarios de Internet varones superan al de mujeres. En muchos países, las oportunidades de acceso no son idénticas para las niñas y los niños, y de serlo, las niñas suelen estar sometidas a vigilancia y restricciones mucho mayores que los niños al utilizar Internet.

Las brechas digitales no son una cuestión exclusivamente de acceso. Los niños que acceden a través de teléfonos móviles en lugar de computadores tienen una experiencia en línea de segunda categoría, y los que carecen de conocimientos digitales o hablan idiomas minoritarios a menudo no pueden encontrar contenidos pertinentes en línea. Los niños de las zonas rurales son más susceptibles al robo de contraseñas o dinero. También suelen tener menos habilidades digitales, pasar más tiempo en línea (especialmente jugando) y recibir menos mediación y supervisión de los padres<sup>9</sup>.

Tanto los niños como los adultos reconocen que la brecha digital es un motivo de preocupación constante que exige una inversión específica y soluciones creativas. El número de niños que se conectan a Internet es cada vez mayor, pero muchos no reciben la orientación adecuada de sus padres, profesores y otros adultos importantes. Esta situación pone a los niños en peligro.

Internet se ha convertido en una tecnología tremendamente enriquecedora y estimulante. Los niños y los jóvenes son los principales beneficiarios de Internet y de las tecnologías digitales conexas. Estas tecnologías están transformando la forma en que nos comunicamos y ofrecen nuevas modalidades para jugar, disfrutar de la música o participar en un amplio abanico de actividades culturales, eliminando muchos obstáculos. Los niños pueden ampliar

<sup>4</sup> Livingstone, S., Carr, J., y Byrne, J. (2015) *One in three: The task for global internet governance in addressing children's rights*. Global Commission on Internet Governance: Paper Series. London: CIGI and Chatham House, <https://www.cigionline.org/publications/one-three-internet-governance-and-childrens-rights>.

<sup>5</sup> UIT (2020), *Informe de Medición de la sociedad de la información*, [https://www.itu.int/dms\\_pub/itu-d/opb/ind/D-IND-ICTOI-2018-SUM-PDF-E.pdf](https://www.itu.int/dms_pub/itu-d/opb/ind/D-IND-ICTOI-2018-SUM-PDF-E.pdf).

<sup>6</sup> UNICEF (2017), *El Estado Mundial de la Infancia 2017: Niños en un mundo digital*, <https://www.unicef.org/uzbekistan/media/7111/file/SOWC:%20Children%20in%20a%20Digital%20World.pdf>.

<sup>7</sup> UNICEF.

<sup>8</sup> Araba Sey y Nancy Hafkin (2019), *REPORT OF EQUALS RESEARCH GROUP, LED BY THE UNITED NATIONS UNIVERSITY (United Nations University and EQUALS Global Partnership)*, <https://i.unu.edu/media/cs.unu.edu/attachment/4040/EQUALS-Research-Report-2019.pdf>.

<sup>9</sup> UNICEF (2019). *Growing up in a connected world*. UNICEF Office of Research – Innocenti, Florence, <https://www.unicef-irc.org/publications/pdf/GKO%20Summary%20Report.pdf>.

sus horizontes en línea, aprovechando las oportunidades de obtener información y cultivar relaciones. El acceso a las TIC estimula la alfabetización de los niños y propicia otras formas de participación fuera de la red. Internet suministra acceso a servicios sanitarios y educativos, así como a información sobre temas que son importantes para los jóvenes pero que pueden ser tabú en sus sociedades. Los niños y los jóvenes han estado muy a menudo a la vanguardia de la adopción de Internet y la adaptación a las posibilidades que ésta ofrece.

No obstante, es innegable que Internet ha traído consigo una serie de problemas de seguridad para niños y jóvenes que es preciso resolver, no sólo porque sean inherentemente importantes, sino también porque es necesario transmitir el mensaje de que Internet es un medio fiable. Igualmente importante es evitar que la preocupación por proteger a los niños y jóvenes en línea no se transforme en una plataforma para justificar ataques a las libertades de expresión, de opinión y asociación.

Es extremadamente importante que la próxima generación sienta confianza en la utilización de Internet para que puedan, a su vez, seguir beneficiándose de su desarrollo. Así pues, al considerar la seguridad de niños y jóvenes en línea, es vital llegar a un equilibrio adecuado.

Por otra parte, es preciso discutir abiertamente los peligros que acechan a la infancia y la juventud en línea, enseñarles la manera de reconocer los riesgos y a evitar o hacer frente a los daños en caso de que se materialicen, sin crear miedos infundados ni exagerar los peligros.

Es muy poco probable que los niños y jóvenes tomen en serio cualquier planteamiento que se detenga únicamente, o en su mayor parte, en los aspectos negativos de la tecnología. En este sentido, los padres y los profesores pueden encontrarse en una situación de desventaja, por cuanto muy a menudo los jóvenes saben más acerca de la tecnología y sus posibilidades que sus padres y profesores. Las investigaciones han demostrado que la mayoría de los niños son capaces de distinguir entre el ciberacoso y las bromas o burlas en línea, por cuanto saben que el primero tiene por objeto perjudicarles. En muchas partes del mundo, los niños conocen bastante bien algunos de los peligros que acechan en línea<sup>10</sup>.

Sin embargo, aunque podría deducirse que los esfuerzos por enseñar a los niños a afrontar los riesgos en línea son eficaces, todavía hay margen para sensibilizar a muchos más niños de todo el mundo, en particular entre los grupos vulnerables, y los esfuerzos concertados deben centrarse en esos niños, especialmente para mejorar el conocimiento de los servicios de apoyo a las víctimas del ciberacoso y otros peligros en línea.

Quedan muchos retos por resolver. El acceso al mundo conectado no es lo único que plantea problemas. La velocidad de los cambios tecnológicos también supone un problema para la seguridad de los niños en línea. Muchos niños se desenvuelven en un complejo panorama de medios digitales. Los avances en la inteligencia artificial y el aprendizaje automático, la realidad virtual y aumentada, los macrodatos, el reconocimiento facial, la robótica e Internet de las cosas van a transformar aún más las prácticas mediáticas de los niños.

Es fundamental que todos los interesados planifiquen y reflexionen sobre las consecuencias de esos adelantos para los niños y encuentren la forma de brindarles apoyo a fin de que puedan desarrollar los conocimientos digitales necesarios para desenvolverse en este mundo y prosperar en el futuro digital. Es preciso invertir más en la formación y alfabetización digital

<sup>10</sup> Desde 2016, la UIT celebra consultas en el marco de la iniciativa PleL con niños y adultos interesados sobre cuestiones relativas al ciberacoso, la alfabetización digital y las actividades de los niños en línea.

de padres y profesores para que puedan ayudar a los niños a desarrollar el pensamiento crítico y las facultades analíticas que les permitan desenvolverse con rapidez en las corrientes de información de diversa calidad, y para que los padres y educadores se conviertan en ciudadanos digitales<sup>11</sup>.

Las consultas realizadas por la UIT demuestran que algunos países tienen dificultades para destinar recursos suficientes a la alfabetización digital y la seguridad de la infancia en línea. Sin embargo, los niños manifiestan que tanto los padres como los profesores, las empresas tecnológicas y los gobiernos son actores importantes a la hora de aportar soluciones para su seguridad en línea. Según una encuesta de la UIT a los Estados Miembros, existe un amplio apoyo a mejorar el intercambio de conocimientos y coordinar los esfuerzos para aumentar la seguridad de los niños en línea.

El reto sigue siendo encontrar un equilibrio entre las oportunidades y los riesgos para los niños. Los Estados Miembros de la UIT indicaron además que, si bien los esfuerzos por promover las oportunidades de los niños en línea deben seguir siendo una prioridad, es preciso llegar a un equilibrio estricto con el derecho a su utilización en condiciones de seguridad, en las que poder participar en el mundo digital y beneficiarse del mismo<sup>12</sup>.

<sup>11</sup> Consejo de Europa (2016), *Digital Citizenship Education*, <https://www.coe.int/en/web/digital-citizenship-education/home>.

<sup>12</sup> Actualidades de la UIT (2018), *Celebrating 10 Years of Child Online Protection*, <https://news.itu.int/celebrating-10-years-child-online-protection/>.

## 2 Qué es la protección de la infancia en línea

Las tecnologías en línea brindan a los niños y jóvenes muchas posibilidades de comunicarse, aprender nuevas aptitudes, ser creativos y contribuir a crear una sociedad mejor. No obstante, también conlleva nuevos riesgos por cuanto se ven expuestos a problemas de privacidad, contenidos ilegales, hostigamiento, ciberacoso, uso indebido de datos personales, la seducción e incluso abuso sexual de niños.

La presente Guía formula un planteamiento integral para responder a todas las posibles amenazas y peligros que los niños y jóvenes pueden encontrar al adquirir conocimientos digitales. Se reconoce que todos los interesados pertinentes tienen un papel que desempeñar en el ámbito de la resistencia, bienestar y protección digitales, al tiempo que se benefician de las oportunidades que ofrece Internet.

La protección de la infancia es una responsabilidad colectiva y todos los interesados pertinentes deben garantizar un futuro sostenible para todos. A tal efecto, los responsables políticos, el sector privado, los padres, los tutores, los educadores y otras partes interesadas deben velar por que los niños puedan desarrollar todo su potencial, tanto en línea como fuera de ella.

Los padres, tutores y educadores también tienen la responsabilidad de procurar que los niños y los jóvenes utilicen los sitios de Internet de manera segura y responsable.

En los últimos años, el acceso a la Internet móvil ha registrado un aumento enorme y no existe una solución milagrosa para proteger a los niños y jóvenes en línea. Se trata de un problema de alcance mundial que requiere una respuesta mundial de todos los sectores de la sociedad, incluidos los propios niños y jóvenes.

Ante la rápida evolución de las TIC, y a fin de responder a los crecientes retos que ello plantea, la Iniciativa de Protección de la Infancia en Línea<sup>13</sup>, una iniciativa internacional multipartita puesta en marcha por la UIT en noviembre de 2008, sigue reuniendo a asociados de todos los sectores de la comunidad mundial con el fin de crear una experiencia en línea segura y potenciadora para los niños y jóvenes de todo el mundo. Esta iniciativa establece directrices para todos los interesados pertinentes, incluidos los niños y jóvenes de todas las partes del mundo, sobre la manera de mantenerse seguros en línea y de proteger a los demás. Estas directrices sirven de modelo, que se puede adaptar y utilizar con arreglo a las costumbres y leyes nacionales o locales.

El presente informe ha sido preparado en el marco de la Iniciativa PleL por un grupo de trabajo de expertos multipartitos y tiene por objeto proporcionar información, asesoramiento y consejos de seguridad a padres, tutores y educadores sobre la protección de la infancia en línea.

<sup>13</sup> UIT (2020), *Protección de la infancia en línea*, <https://www.itu.int/en/cop/Pages/default.aspx>.

Un grupo de trabajo de expertos de la UIT ha sido coautor de la presente Guía, basándose en las primeras directrices de la PleL de la UIT, publicadas en 2009 y actualizadas en 2016. A petición de los Estados Miembros de la UIT, en 2019 se inició el proceso de examen destinado a elaborar una segunda versión de esta Guía.

La nueva Guía incluye la situación especial de los niños con discapacidad en lo relativo a los riesgos y peligros en línea, así como cuestiones relacionadas con a los nuevos adelantos tecnológicos, como Internet móvil, aplicaciones, Internet de las cosas, juguetes conectados, juegos en línea, robótica, aprendizaje automático e inteligencia artificial.

### 3 Niños y jóvenes en un mundo conectado<sup>14</sup>

Se ha estimado que uno de cada tres niños del mundo es usuario de Internet y que uno de cada tres usuarios de Internet es menor de 18 años<sup>15</sup>. En 2017, la mitad de la población mundial utilizaba la Internet; en el grupo de edad de 15 a 24 años, la proporción aumentó a unos dos tercios.

"Crecimos con Internet. Quiero decir, Internet siempre ha estado aquí con nosotros. Los adultos son más bien de 'vaya, apareció Internet', mientras que para nosotros es perfectamente normal." Joven de 15 años, Serbia.

El dispositivo más popular para acceder a Internet por niños y jóvenes es el teléfono móvil, lo que ha supuesto un cambio notable en el último decenio. En Europa y América del Norte, la primera generación de usuarios de Internet se conectaba a través del computador de escritorio, pero en la mayoría de los países en desarrollo los usuarios de Internet se conectan primero mediante los teléfonos móviles.

Los niños y los jóvenes prefieren utilizar el teléfono móvil porque pueden llevarlo a todas partes; no tienen que compartirlo con otros miembros del hogar; puede realizar varias funciones al mismo tiempo, como textear, hablar, compartir fotografías con un clic, y navegar; y siempre está conectado.

"El teléfono es en cierto modo más simple. Podemos llevarlo a cualquier lugar, es más pequeño y es más fácil trabajar en él. Me gusta más así [usarlo] con los dedos y no con el teclado." Niña de 12 años, Serbia.

Según las encuestas entre los niños y los jóvenes que tienen acceso a Internet, el nivel de utilización del teléfono móvil para conectarse en línea es similar entre niñas y niños. En comparación, los niños son los que más utilizan las computadoras de escritorio.

En la práctica, la mayoría de los niños y jóvenes acceden a la Internet utilizando varios dispositivos y, en todos los países estudiados, los niños suelen utilizar más dispositivos que las niñas.

Los niños y jóvenes pasan en promedio unas dos horas al día en línea durante la semana y aproximadamente el doble cada día del fin de semana. Algunos se sienten permanentemente conectados, mientras muchos otros aún no tienen acceso a Internet en casa, o lo tienen pero con restricciones. Sin embargo, las estadísticas varían mucho y hay un espectro muy amplio

<sup>14</sup> Este capítulo se basa principalmente en la siguiente fuente: UNICEF (2019). *Growing up in a connected world*. UNICEF Office of Research - Innocenti, Florence, <https://www.unicef-irc.org/publications/pdf/GKO%20Summary%20Report.pdf>. La investigación exhaustiva, realizada en el marco de los trabajos empíricos de alta calidad comparable del Global Kids Online, recoge las opiniones de niños de 11 países, en 4 regiones, desde 2016 hasta 2018 (14 733 niños de 9 a 17 años). El informe analiza los efectos positivos de las TIC para los niños y se plantea al mismo tiempo cuándo la utilización de las TIC se convierte en un problema en la vida de los niños. Todas las cifras del capítulo 4 que figura a continuación se han tomado de ese informe. La metodología cualitativa y cuantitativa en la que se basan estas conclusiones se puede encontrar en Livingstone, S., Kardefelt Winther, D., y Saeed, M. (2019). *Global Kids Online Comparative Report, Innocenti Research Report*. UNICEF Office of Research - Innocenti, Florence. En línea en: <https://www.unicef-irc.org/publications/1059-global-kids-online-comparative-report.html>. Se puede encontrar más información sobre el proyecto de investigación internacional Global Kids Online en línea en: <http://globalkidsonline.net>.

<sup>15</sup> Livingstone, S., Carr, J., y Byrne, J. (2015) *One in three: The task for global internet governance in addressing children's rights*. Global Commission on Internet Governance: Paper Series. London: CIGI and Chatham House, <https://www.cigionline.org/publications/one-three-internet-governance-and-childrens-rights>.

sobre cuánto tiempo pasan los niños en línea. Algunas investigaciones recientes del Instituto DQ sugieren que en Australia los niños y jóvenes podrían pasar hasta 38 horas a la semana en línea<sup>16</sup>.

"Voy a un café porque no tenemos una computadora en la casa... No tenemos acceso a Internet en la escuela." Niño de 15 a 17 años, Sudáfrica.

"[Estoy conectado] todo el día, pero no es que lo utilizo a todas horas." Niño, 13-14 años, Argentina.

A pesar de las conclusiones del Global Kids Online (GKO) en cuanto a que en general el número de niñas y niños con acceso a Internet es similar, en algunos países los niños tienen más libertad a la hora de utilizar Internet que las niñas y éstas suelen estar más vigiladas y controladas al utilizar Internet.

### El mundo del ocio

Los niños y los jóvenes acostumbran a conectarse a Internet por una variedad de razones positivas y divertidas. En los 11 países encuestados, la actividad más popular, tanto para las niñas como para los niños, es ver videoclips. Más de las tres cuartas partes de los niños y jóvenes que utilizan Internet aseguran mirar vídeos en línea al menos una vez por semana, solos o en compañía de miembros de la familia.

"Cuando mi madre compró el portátil, empezamos a pasar más tiempo juntos; cada fin de semana elegimos una película y la vemos con mi abuela". Niña, 15 años, Uruguay.

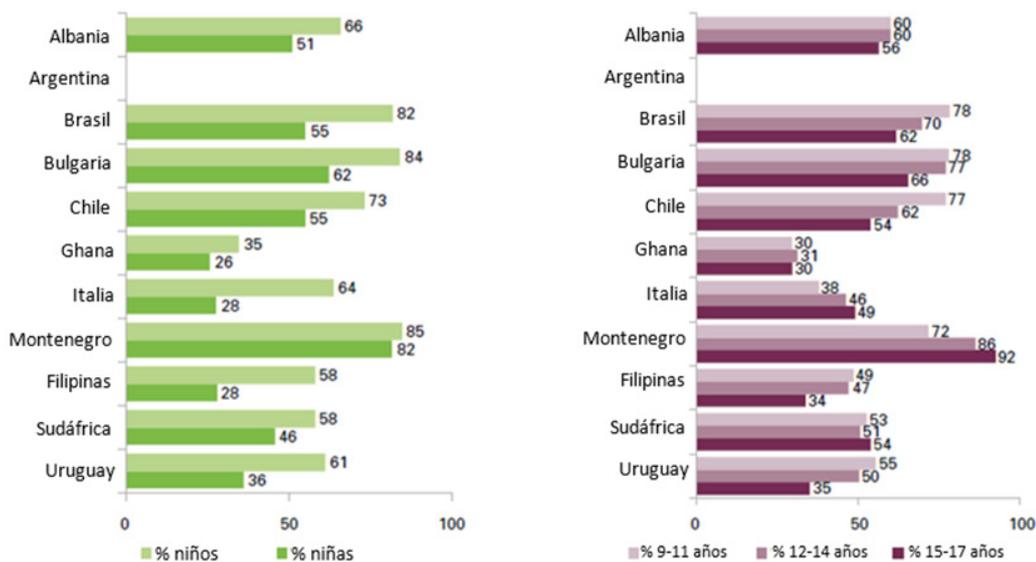
A los niños y jóvenes también les agrada jugar en línea, ejerciendo así su derecho a jugar y a veces su derecho a aprender. En todos los países estudiados, los varones tienden a jugar en línea con mucha más asiduidad. No obstante, muchas niñas usuarias de Internet también juegan en línea; por ejemplo, las niñas son mayoría en los juegos en línea en Bulgaria (60%) y en Montenegro (80%). Al igual que con la visualización de vídeos, cuanto más fácil tengan los niños y jóvenes acceso a Internet tienen más probabilidades de jugar en línea.

"Juego en línea y gano dinero con eso." Chico de 17 años, Filipinas.

Los adultos se preocupan por el excesivo tiempo que pasan los niños y jóvenes frente a la pantalla y creen que sólo están perdiendo el tiempo en actividades de esparcimiento en línea. Según Global Kids Online, estas actividades de esparcimiento general pueden resultar útiles para los niños y jóvenes a modo de iniciación, que podría ayudarles a despertar el interés y desarrollar aptitudes para seguir progresando hacia experiencias en línea más educativas, informativas y sociales.

<sup>16</sup> DQ Institute (2020), Child Safety Index, <https://www.dqinstitute.org/child-online-safety-index/>.

**Figura 1: Niños (%) que juegan en línea al menos una vez a la semana, desglosados por sexo y edad<sup>17</sup>**



Pregunta C4z-aa: ¿Con qué frecuencia jugaste en línea solo o con otras personas el mes pasado? Muestra: Todos los niños que utilizan Internet.

Pregunta C4z-aa: ¿Con qué frecuencia jugaste en línea solo o con otras personas el mes pasado? Muestra: Todos los niños que utilizan Internet.

Fuente: UNICEF.

### Hacer nuevos contactos

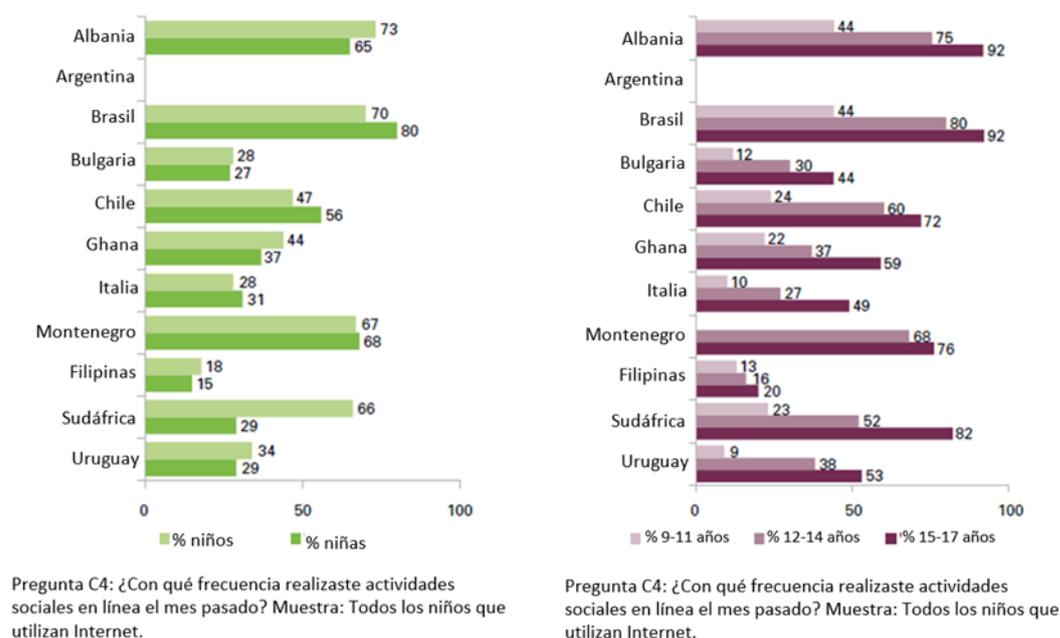
Internet, con sus herramientas de mensajería instantánea y sus redes sociales, se ha convertido en un lugar de encuentro esencial en el que los niños y los jóvenes pueden ejercer su derecho a la libertad de expresión manteniéndose en contacto con sus amigos y familiares y con otros niños y jóvenes con los que tienen intereses comunes. En los 11 países estudiados, muchos niños y jóvenes pueden considerarse "sociables activos", ya que participan cada semana en una serie de actividades sociales en línea, como charlar con amigos y familiares, utilizar diversas aplicaciones de mensajería y establecer contactos con personas que tienen intereses similares. Algunos niños también comentan que les resulta más fácil expresarse en línea.

"En línea, puedo mostrar mi verdadero yo, no hay reglas... Tengo más de 5 000 amigos en línea." Niño que se identifica como gay, de 15 años, Filipinas.

Las interacciones sociales en línea también aumentan con la edad debido a varias razones. Por ejemplo, algunos sitios web de medios sociales tienen un límite de edad mínimo para niños y jóvenes, que normalmente gana más libertad con la edad.

<sup>17</sup> Esta figura se ha retomado de: UNICEF (2019). *Growing up in a connected world*. UNICEF Office of Research - Innocenti, Florence, <https://www.unicef-irc.org/publications/pdf/GKO%20Summary%20Report.pdf>.

**Figura 2: Niños (%) que realizan tres o más actividades sociales en línea al menos una vez por semana, desglosados por género<sup>18</sup>**



Nota: Se preguntó a los niños y jóvenes con qué frecuencia habían realizado las siguientes actividades sociales en línea durante el último mes: utilizar Internet para chatear con personas de lugares u orígenes diferentes a los suyos; visitar un sitio web de redes sociales; hablar con familiares o amigos que viven lejos; utilizar la mensajería instantánea; participar en un sitio web donde las personas comparten sus intereses o pasatiempos.

Fuente: UNICEF.

De los datos anteriores se desprende claramente que Internet abre nuevas dimensiones para socializar, aunque los padres suelen lamentarse de que las interacciones en línea de los niños y jóvenes se realizan a expensas del contacto personal en el mundo real.

"En una fiesta, se quedan sentados alrededor de una mesa. Los 10 están cada uno con sus pequeños dispositivos." Padre de adolescentes de 15 a 17 años, Chile.

Este comportamiento no es exclusivo de los niños y jóvenes. Algunos padres hacen llamadas telefónicas o consultan Internet durante reuniones sociales, algo que molesta a muchos niños y jóvenes.

"En la mesa, cuando estamos comiendo, papá utiliza su teléfono. Es el único momento en que estamos todos juntos y eso me molesta mucho." Niña de 14 años, Uruguay.

Gracias a un mayor acceso a la Internet, los niños y los jóvenes pueden ampliar sus horizontes, recabar información y ampliar sus relaciones. Al tener más interacciones sociales, ya sea en línea o en persona, desarrollan su experiencia y habilidades. Las investigaciones de GKO muestran que los niños y jóvenes que socializan más activamente en Internet son más diestros a la hora de gestionar su privacidad en línea, lo que contribuye a su seguridad.

<sup>18</sup> Esta figura se ha retomado de: UNICEF (2019). *Growing up in a connected world*. UNICEF Office of Research - Innocenti, Florence, <https://www.unicef-irc.org/publications/pdf/GKO%20Summary%20Report.pdf>.

### La dicha de crear

Algunos de los contenidos en línea que buscan y aprecian los niños y jóvenes han sido producidos por otros niños y jóvenes. Por lo general, en los 11 países estudiados por Global Kids Online, entre el 10 y el 20 por ciento de los niños y jóvenes crean y suben semanalmente sus vídeos o música, escriben un blog o historia, o crean páginas web.

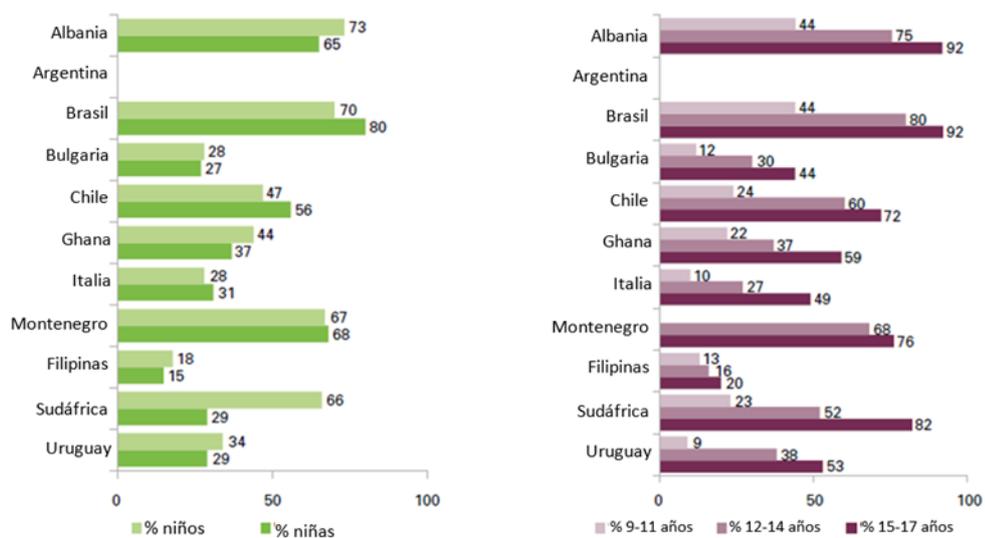
"Tengo un blog y lo actualizo regularmente." Niña de 15 a 17 años, Filipinas.

"Puedes compartir videos y juegos. Puedes compartir música. También puedes compartir fotos, ideas y juegos." Niña de 9 a 11 años de edad, Ghana.

"Hago tarjetas de bricolaje y las publico en línea. A mis amigos les gustan." Niña de 15 a 17 años, Filipinas.

"Sí sé cómo [piratear ordenadores], pero ya he dejado de hacerlo." Niño de 15 a 17 años, Filipinas.

**Figura 3: Niños (%) que realizan como mínimo una actividad creativa en línea a la semana, desglosados por sexo y edad<sup>19</sup>**



Pregunta C4m-n: ¿Con qué frecuencia realizaste actividades creativas en línea el mes pasado? Nota: En Uruguay no se preguntó a los niños acerca de la creación de blogs en línea. Muestra: Todos los niños que utilizan Internet.

Pregunta C4m-n: ¿Con qué frecuencia realizaste actividades creativas en línea el mes pasado? Nota: En Uruguay no se preguntó a los niños acerca de la creación de blogs en línea. Muestra: Todos los niños que utilizan Internet.

Nota: Se preguntó a niños y jóvenes con qué frecuencia habían realizado las siguientes actividades creativas en línea en el último mes: crear su propio vídeo o música y compartirlo en línea; crear un blog, una historia o un sitio web en línea; publicar vídeos o música creados por otra persona.

Fuente: UNICEF.

### Anhelos de información

Al igual que los adultos, los niños y jóvenes aprovechan la Internet para disfrutar de su derecho a la información. Entre una quinta y dos quintas partes de los niños y jóvenes pueden considerarse "buscadores de información", ya que cada semana realizan numerosas búsquedas

<sup>19</sup> Esta figura se ha retomado de: UNICEF (2019). *Growing up in a connected world*. UNICEF Office of Research - Innocenti, Florence, <https://www.unicef-irc.org/publications/pdf/GKO%20Summary%20Report.pdf>.

de información en línea: para aprender algo nuevo, para informarse sobre oportunidades de trabajo o estudio, para ver las noticias, para obtener información sanitaria o para encontrar eventos en su vecindario.

Muchos niños y jóvenes de todas las edades utilizan Internet para hacer los deberes o incluso para ponerse al día cuando faltan a clase.

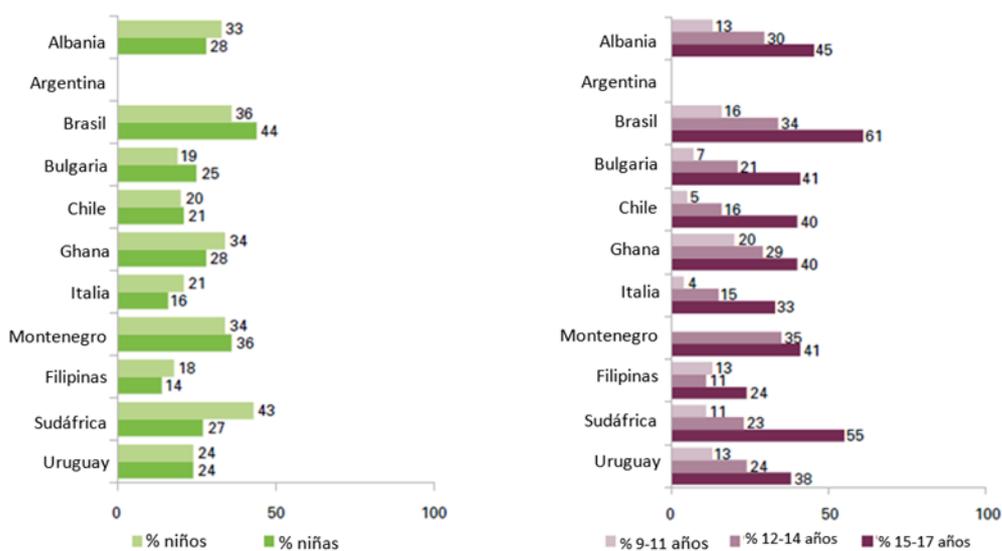
"Nos pidieron que encontráramos los nombres de los ministros de Ghana, que buscáramos sobre los países y sus monedas. Se pueden obtener noticias sobre otros países." Niña de 12 a 14 años, Ghana.

"En Internet, podemos buscar todo lo que necesitamos para la escuela y que no podemos encontrar en los libros." Niña de 9 años, Serbia.

"Suspendí las matemáticas, así que consulté un par de videos donde explicaban lo que tenía que estudiar." Niño de 15 a 17 años, Argentina.

"Si faltas a la escuela, puedes hablar con tu amigo y averiguar lo que te perdiste y esas cosas. Así que es importante tener la WhatsApp de tu amigo." Niña de 16-17 años, Sudáfrica.

**Figura 4: Niños (%) que buscaron información en línea más de tres veces en la última semana, desglosados por sexo y edad**<sup>20</sup>



Pregunta C4: ¿Con qué frecuencia buscaste información en línea el mes pasado? Muestra: Todos los niños que utilizan Internet.

Pregunta C4: ¿Con qué frecuencia buscaste información en línea el mes pasado? Muestra: Todos los niños que utilizan Internet.

Nota: Se preguntó a los niños y jóvenes con qué frecuencia habían realizado las siguientes actividades de búsqueda de información en el último mes: aprender algo nuevo en línea; buscar información sobre oportunidades de trabajo o estudio; utilizar Internet para hacer tareas escolares; buscar recursos o eventos sobre su vecindario local; leer noticias en línea; buscar información sobre salud para ellos mismos o para algún conocido. Argentina se omite por falta de datos.

Fuente: UNICEF.

Algunos niños y jóvenes están más dispuestos que otros a utilizar Internet para buscar información. Según los datos, suelen ser los niños y jóvenes de mayor edad que utilizan

<sup>20</sup> Esta Figura se ha retomado de: UNICEF (2019). *Growing up in a connected world*. UNICEF Office of Research - Innocenti, Florence, <https://www.unicef-irc.org/publications/pdf/GKO%20Summary%20Report.pdf>.

Internet para diversas actividades de búsqueda de información, quienes en general tienen además capacidad para participar en una mayor variedad de actividades en línea y cuyos padres muestran una actitud favorable y propicia a la utilización de Internet. Así, los niños y jóvenes que crecen con el adecuado apoyo paterno, suelen tener más experiencia en línea y utilizar en mayor medida Internet en beneficio propio.

Con tanta información disponible en línea, los niños y jóvenes deben tener las aptitudes necesarias para encontrar el contenido adecuado y comprobar la veracidad del mismo.

A este respecto, las diferencias entre las niñas y los niños son mínimas, y cuando llegan a la adolescencia los niños y jóvenes son cada vez más expertos en encontrar lo que necesitan en línea. Los niños y jóvenes que ven más videoclips en línea parecen tener mejores habilidades para buscar información, tal vez porque aprenden a encontrar lo que necesitan buscando más frecuentemente el contenido en línea.

La calidad y cantidad de información que los niños y los jóvenes recaban en línea dependerá de sus intereses y motivación. Pero también dependerá del volumen de información disponible, que será mayor para los idiomas más hablados. Aun así, las minorías también pueden beneficiarse de las oportunidades de búsqueda de información, aunque su número sea más reducido.

"A veces, como nadie habla nuestro idioma en esta escuela, escribo algo en rumano en YouTube y escucho nuestra voz, y eso me hace sentir bien, puedo entenderlo todo." Niño romaní de 12 años, Serbia.

Una cosa es ser experto en buscar información en Internet y otra es poder verificar si la información encontrada en línea es verdadera.

"Veo las noticias extranjeras, porque me gusta saber cómo se ve la misma situación desde otro país. Porque siempre hay dos lados. Por ejemplo, Estados Unidos puede ver las cosas de una manera y Rusia puede verlas de manera diferente." Chica de 16 años, Serbia.

Cuando se compara con la proporción de niños y jóvenes que aseguran tener gran capacidad de búsqueda de información, muy pocos son los niños y jóvenes que aseguran ser buenos en realizar una evaluación crítica de la información que encuentran.

"Hay tantas noticias falsas en línea." Niño de 15 años, Filipinas.

En general, los niños y jóvenes no parecen estar todavía aprovechando plenamente las oportunidades de buscar y verificar información en línea. A tal efecto, los niños, especialmente los más pequeños, necesitarán más apoyo, ya sea de sus padres, de las escuelas o de los proveedores de servicios digitales, para instarlos y ayudarlos a hacer valer sus derechos en el mundo digital.

### **Convertirse en ciudadanos activos**

Más allá de buscar información y crear contenidos, los niños y jóvenes también pueden participar en actividades cívicas o políticas por Internet. De acuerdo con la Convención sobre los Derechos del Niño, el niño tiene derechos cívicos, incluido el derecho a ser escuchado, a expresarse y a reunirse con otros. Ahora bien, según los resultados de las investigaciones de Global Kids Online, son relativamente pocos los niños y jóvenes que aprovechan las oportunidades de participación cívica en línea.

La probabilidad de que los jóvenes se comprometan políticamente es mayor en línea.

"En cuanto a la política... tal vez no le interese expresamente. Pero mi hija, por ejemplo, lee al respecto en Facebook." Padre de una niña de 13 a 14 años, Argentina.

"Pero también dan sus opiniones... en Twitter... y eso es parte del asunto." Padre de un niño de 15 a 17 años, Argentina.

### **Correr riesgos y sufrir daños**

Cuando entran en línea los niños y jóvenes se ven expuestos a nuevos riesgos que podrían perjudicarlos. Pueden hallar información sobre cómo autolesionarse o suicidarse. También pueden enfrentarse a discursos de odio o material de carácter violento o sexual. La encuesta realizada por Global Kids Online en todos los países reveló que cuanto más participan los niños y jóvenes en diversas actividades en línea, más riesgos han experimentado en línea, tal vez por su mayor exposición o mayor confianza al navegar por Internet.

Es importante recordar que el riesgo no siempre se traduce en daños. Los niños y jóvenes que se exponen a riesgos en línea quizá no sufran daños si tienen los conocimientos y la capacidad de reacción necesarios para sobrellevar la experiencia. Por lo tanto, es importante determinar quiénes de ellos son más vulnerables a los daños en línea y cuáles son las condiciones en las que los riesgos se traducen en daños, a fin de poder proteger eficazmente a los niños y jóvenes en línea sin limitar indebidamente sus oportunidades.

En general, alrededor del 20% de los niños y jóvenes encuestados por Global Kids Online manifestaron que habían visto, en el último año, sitios web o debates en línea sobre personas que se lesionan o se lastiman físicamente, mientras que alrededor del 15% de los niños y jóvenes habían visto contenidos relacionados con el suicidio. También se demostró que los niños y jóvenes habían estado expuestos a expresiones de odio.

En Chile, casi la mitad de los adolescentes del grupo de 15 a 17 años de edad indicaron que durante el año anterior habían experimentado algo en línea que los había molestado o disgustado. Cuando se les pidió que explicaran lo sucedido, mencionaron una amplia gama de asuntos, como estafas por Internet, anuncios pornográficos emergentes, comportamientos ofensivos, noticias o imágenes desagradables o aterradoras, discriminación y acoso. En Bulgaria, uno de los riesgos que corren los niños y jóvenes es verse expuestos a sitios web que promueven la pérdida rápida de peso; una cuarta parte de los encuestados había visto este tipo de contenido.

"Hay comentarios horribles sobre otras personas." Niña de 13 a 14 años, Sudáfrica.

Entre una cuarta y una tercera parte de los niños y jóvenes encuestados sobre el tema afirman haber visualizado contenidos violentos en línea o de carácter sexual en cualquier tipo de medios. A veces el contenido sexual lo encuentran por accidente; en otras ocasiones, se los recomiendan amigos o se lo envían otras personas, incluso desconocidos. Algunos niños y jóvenes piden imágenes sexuales a otros.

"Me molesté mucho cuando el tipo me envió fotos pornográficas." Niña de 12 a 14 años, Ghana.

"Una vez un desconocido me preguntó 'mi precio', es decir, cuánto le costaría realizar una actividad sexual conmigo." Chico de 16 años, Filipinas.

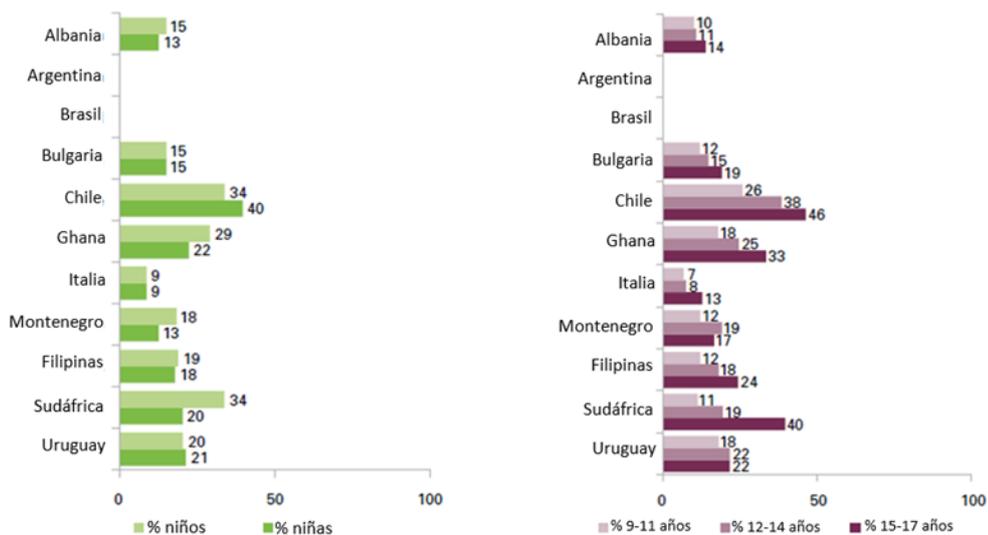
En varios países, muchos niños y jóvenes se han visto expuestos diversos riesgos en línea, pero son muchos menos los que se sienten perjudicados por ello. Los resultados varían según el país, siendo los jóvenes quienes tienen más probabilidades de salir perjudicados que los niños más pequeños, probablemente porque pasan más tiempo en línea y suelen participar en más diversas actividades en línea.

"Estaba en Instagram y pulsé en un comentario; fue tan divertido que quise ver lo que opinaban otras personas y, al pulsar un enlace, aparecieron de repente mujeres desnudas." Niño de 10 años, Serbia.

"Me encantan los caballos, todo el mundo lo sabe. Estaba buscando algunas fotos para mi fondo de pantalla y me encontré con una horrible foto de un hombre descuartizando un caballo." Niña de 10 años, Serbia.

"Me asusté mucho ... Vi la foto de un niño asesinado a tiros." Niño de 12 a 14 años, Ghana.

**Figura 5: Niños (%) que han sufrido daños en línea, desglosados por género y edad**<sup>21</sup>



Pregunta F11: El año pasado, ¿viste algo en línea que te ha molestado o disgustado de alguna manera (por ejemplo, que te hizo sentir incómodo, asustado o que no deberías haber visto)?  
Muestra: Todos los niños que utilizan Internet.

Pregunta F11: El año pasado, ¿viste algo en línea que te ha molestado o disgustado de alguna manera (por ejemplo, que te hizo sentir incómodo, asustado o que no deberías haber visto)?  
Muestra: Todos los niños que utilizan Internet.

Fuente: UNICEF.

Los niños y jóvenes pueden ser objeto de maltrato tanto en línea como en el mundo real. En las plataformas en línea, el daño puede ser causado por mensajes ofensivos o desagradables o por ser excluido de las actividades de grupo o por amenazas. Estas experiencias se denominan a menudo "ciberacoso". Pero los niños y jóvenes pueden sufrir daños similares en sus interacciones cotidianas en el mundo real. La proporción de niños y jóvenes acosados por otros es similar en persona y en línea.

<sup>21</sup> Esta Figura se ha retomado de: Global Kids Online (2019). Global Kids Online: Comparative Report, UNICEF Office of Research - Innocenti.

"Todo el mundo empezó a burlarse y a gastar bromas a un chico. Al final se salió del grupo." Niño de 13 a 14 años, Argentina.

"Me preocupa el ciberacoso por el daño emocional que pueda causarme." Niña de 14 años, Uruguay.

¿Cómo responden los niños y jóvenes a las experiencias desagradables en línea? Primeramente, se dirigen a sus amigos o hermanos. Luego quizá se lo cuentan a sus padres. Son pocos los niños y jóvenes de los países encuestados que recurren al apoyo de sus profesores. Aunque los jóvenes corren más riesgos que los niños pequeños, el daño que sufren no es mayor, de lo que se desprende que cuanto más experiencia tienen, más fuertes se hacen.

Cabe señalar que los niños y jóvenes no siempre perciben los espacios "en línea" y "fuera de línea" como distintos. Para los niños y jóvenes, las experiencias en línea -ya sean buenas o malas- están íntimamente relacionadas con los demás aspectos de su vida.

### **La privacidad es una prioridad**

La privacidad es un derecho del niño, según la Convención sobre los Derechos del Niño, por cuanto se considera importante para lograr su autonomía y la autodeterminación y guarda relación con el derecho del niño a la información, la libertad de expresión y la participación. La defensa de la privacidad de los niños y los jóvenes puede protegerlos de la explotación. A tal efecto, deben gestionar cuidadosamente sus identidades digitales y proteger sus datos personales en la medida de lo posible.

Muchos niños y jóvenes aseguran que son muy capaces de gestionar sus relaciones interpersonales en línea - por ejemplo, son conscientes de la información que deben y no deben compartir en línea y saben cómo cambiar la configuración de privacidad en los medios sociales y eliminar a personas de sus listas de contactos. De ello, se desprende que los primeros esfuerzos por promover la seguridad en Internet entre los niños y los jóvenes han tenido bastante éxito. Muchos niños y jóvenes han elaborado estrategias para protegerse en línea y son conscientes de los riesgos que existen al utilizar la Internet.

"Tengo una cuenta de Facebook para mis amigos de verdad y otra para los amigos que acabo de conocer en línea." Niña de 14 años, Filipinas.

"Cuando estoy conectada, yo soy la responsable de lo que hago." Niña de 17 años, Uruguay.

Uno de los mayores problemas en línea para los niños y jóvenes es que su información privada, fotografías y comunicaciones puede ser objeto de posibles abusos y contactos inapropiado o no deseados.

Los niños y jóvenes también pueden ponerse en contacto con personas en línea a las que posteriormente conocen en persona, aunque es relativamente poco común. Menos de la cuarta parte de los niños y jóvenes del mundo acaban conociendo en persona a alguien que conocieron previamente en línea.

Tal vez resulte sorprendente que sean los niños y jóvenes quienes más disfrutan de estos encuentros cara a cara y aseguran después sentirse felices, por lo que es de suponer que es una forma de aumentar su círculo de amistades. No obstante, aun cuando sea pequeño el número de casos en que los niños y jóvenes se manifiestan disgustados por estos encuentros, no deja de ser motivo de preocupación.

Los padres que comparten contenidos sobre sus niños y jóvenes deben considerar cómo esto puede afectar a sus hijos. Existe la preocupación de que el "sharenting" (padres que comparten en línea información y fotos de sus hijos) pueda vulnerar la privacidad del niño, provocar acoso, avergonzarlo o tener consecuencias negativas más adelante en la vida<sup>22</sup>. Los padres de niños con discapacidad pueden compartir esa información en busca de apoyo o asesoramiento, lo que hace que los niños con discapacidad corran un mayor riesgo de sufrir consecuencias negativas.

### Hogar es donde hay Wi-Fi

Una forma de garantizar que los riesgos en línea no resulten perjudiciales para los niños y los jóvenes es orientar mejor a los padres y otras personas sobre la utilización de Internet por los niños y los jóvenes.

"Los adultos tienen mucha influencia sobre los jóvenes y deben darles buen ejemplo". Niña, 13 años, Uruguay.

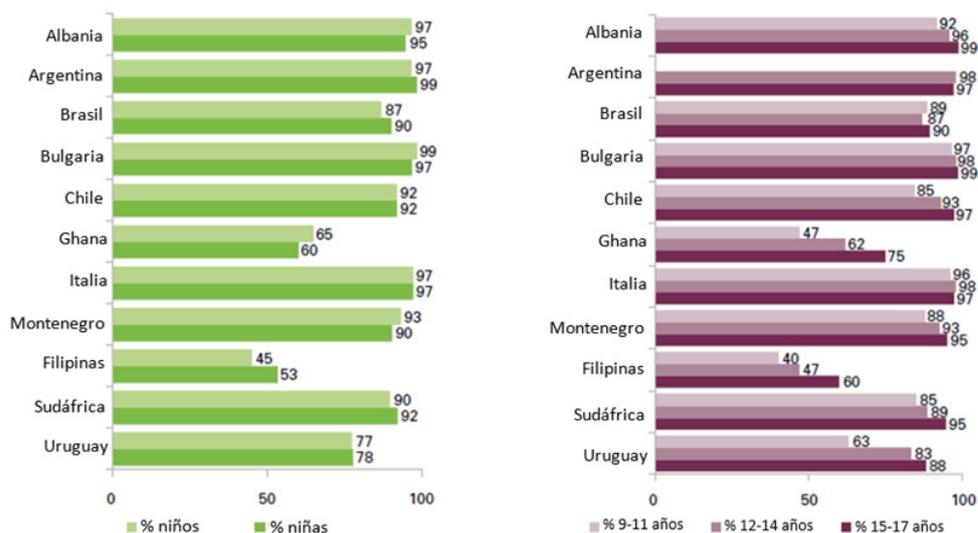
En principio, los padres se encuentran en una posición privilegiada para orientar a niños y jóvenes sobre la utilización de Internet, ya que éstos acceden principalmente desde sus hogares.

Sin embargo, ante la complejidad y la rápida evolución de las tecnologías, muchos padres no se sienten lo bastante preparados o capacitados para supervisar a sus hijos, que parecen estar familiarizados con la tecnología. Los padres también se dejan influir por las preocupaciones populares sobre el "tiempo frente a la pantalla", la "adicción a Internet" y el "peligro de los desconocidos". Por consiguiente, los padres se ven arrastrados por la tentación de limitar a sus hijos la utilización de Internet –por ejemplo, el tiempo que pasan en línea o prohibirles la utilización de dispositivos digitales en el dormitorio, durante las comidas o después de la hora de acostarse– en lugar de propiciar u orientar su participación para que sea más productiva en línea.

En la mayoría de los países, los padres son los que más se involucran en la utilización de Internet por los niños más pequeños, ayudándoles a navegar por el espacio digital y, a su vez, imponiéndoles más restricciones que a los jóvenes. Tienden a intervenir menos a medida que sus hijos crecen, aunque los adolescentes seguramente siguen beneficiándose de una orientación parental constructiva sobre las oportunidades y los riesgos en línea.

<sup>22</sup> UNICEF y Office of Research-Innocenti (2017), *Child Privacy in the Age of Web 2.0 and 3.0: Challenges and Opportunities for Policy*, [https://www.unicef-irc.org/publications/pdf/Child\\_privacy\\_challenges\\_opportunities.pdf](https://www.unicef-irc.org/publications/pdf/Child_privacy_challenges_opportunities.pdf).

Figura 6: Niños (%) que utilizan Internet en el hogar al menos una vez por semana, desglosados por género y edad<sup>23</sup>



Pregunta B6b: Utilización de Internet en casa al menos una vez por semana. Muestra: Todos los niños que utilizan Internet.

Pregunta B6b: Utilización de Internet en casa al menos una vez por semana. Muestra: Todos los niños que utilizan Internet.

Fuente: UNICEF.

Una de las razones por las que los padres dudan en si intervenir o no en la utilización de Internet por sus hijos pequeños y jóvenes es porque ellos mismos carecen de experiencia.

<sup>23</sup> Esta Figura se ha retomado de: Global Kids Online (2019). Global Kids Online: Comparative Report, UNICEF Office of Research – Innocenti.

## 4 Niños con vulnerabilidades

Los niños y los jóvenes pueden ser vulnerables por diversas razones. En una investigación realizada en 2019<sup>24</sup> se afirma que *las vidas digitales de los niños vulnerables rara vez reciben la misma atención sutil y delicada que suele suscitar la adversidad en la "vida real"*. Por añadidura, el informe añade que, *en el mejor de los casos, reciben [los niños y jóvenes] el mismo asesoramiento genérico sobre seguridad en línea que todos los demás niños y jóvenes, mientras siga necesitando la intervención de especialistas*".

Si bien en estas líneas se destacan tres ejemplos de vulnerabilidades específicas (niños migrantes, niños con trastornos del espectro autista y niños con discapacidades), hay muchos otros.

### Niños migrantes

Los niños y jóvenes de origen inmigrante suelen llegar a un país (o ya viven allí) con un conjunto particular de experiencias y expectativas socioculturales. Pese a que la tecnología facilita la conexión y la participación, los riesgos y las oportunidades en línea pueden diferir enormemente de un contexto a otro. Además, las conclusiones empíricas y las investigaciones<sup>25</sup> muestran que, en general, los medios digitales desempeñan una función esencial:

- Son importantes para la orientación (cuando se viaja a un nuevo país).
- Son esenciales para asimilar y familiarizarse con la sociedad/cultura del país de acogida.
- Son fundamentales para mantenerse en contacto con la familia y los amigos, y para acceder a la información general.

Además de los muchos aspectos positivos, los medios digitales también pueden plantear retos para los migrantes, entre ellos:

- Infraestructura - es importante tener en cuenta la creación de espacios seguros en línea para que los niños y jóvenes migrantes puedan beneficiarse de la privacidad y la seguridad.
- Recursos - los migrantes gastan la mayor parte de su dinero en tarjetas telefónicas de prepago.
- Integración - además de tener acceso a la tecnología, los niños y jóvenes migrantes también necesitan recibir una buena educación digital.

### Niños con trastorno del espectro autista (TEA)

El espectro del autismo resume dos dominios centrales en el proceso de diagnóstico del comportamiento del DSM-5<sup>26</sup>:

- Comportamiento restringido y repetitivo (la necesidad de igualdad).
- Dificultad con los comportamientos sociales y comunicativos.
- Concurren frecuentemente con déficit intelectual, problemas de lenguaje y similares.

<sup>24</sup> Adrienne Katz (2018), Vulnerable Children in a Digital World, <https://pwxp5srs168nsac2n3fnjyaa-wpengine.netdna-ssl.com/wp-content/uploads/2019/02/Vulnerable-Children-in-a-Digital-World-FINAL.pdf>.

<sup>25</sup> Better Internet for Kids (2017), Report on the proceedings of the Safer Internet Forum 2017, <https://www.betterinternetforkids.eu/documents/167024/1738388/Report+on+the+proceedings+of+the+Safer+Internet+Forum+2017/fa4db409-4fae-45b1-96ec-35943b7d975d>.

<sup>26</sup> Cardwell C. Nuckols (2013), *Manual diagnóstico y estadístico de los trastornos mentales*, [https://dhss.delaware.gov/dsamh/files/si2013\\_dsm5foraddictionsmhandcriminaljustice.pdf](https://dhss.delaware.gov/dsamh/files/si2013_dsm5foraddictionsmhandcriminaljustice.pdf).

La tecnología e Internet ofrecen infinitas oportunidades a los niños y jóvenes para aprender, comunicarse y jugar. Sin embargo, conllevan además muchos riesgos a los que los niños y jóvenes con TEA pueden ser más vulnerables, como por ejemplo:

- Internet puede ofrecer a los niños y jóvenes con autismo oportunidades de socializar y de intereses especiales que tal vez no tengan fuera de la red.
- Los desafíos sociales, como la dificultad para comprender las intenciones de los demás, pueden exponer a este grupo vulnerable a "amigos" con malas intenciones.
- Los retos en línea suelen estar relacionados con las características básicas del autismo: la orientación concreta y específica podría mejorar la experiencia en línea de las personas, pero los desafíos subyacentes siguen existiendo.

## Niños con discapacidad

Según algunas de las primeras investigaciones consultivas sobre las experiencias de los niños con discapacidad en el entorno digital, éstos consideran que, en muchos aspectos, sus vidas digital y en línea son muy similares a las de los niños sin discapacidad<sup>27</sup>. No obstante, existen diferencias claras e importantes. Es importante tener presente que los retos y obstáculos a que se enfrentan los niños con discapacidad varían considerablemente según el tipo y la naturaleza de la deficiencia. Sus necesidades particulares deben examinarse de manera individual<sup>28</sup>.

Además de los riesgos en línea que corren los niños y jóvenes sin discapacidad, los niños y jóvenes con discapacidad también se enfrentan a riesgos específicos relacionados con sus discapacidades. La probabilidad de sufrir ciberacoso es un 12% mayor que la de los niños y jóvenes sin discapacidad. Algunos niños y jóvenes con discapacidad pueden ser menos diestros para manejar sus relaciones interpersonales en línea o para distinguir entre la información verdadera y la falsa. Algunos también pueden ser fácilmente manipulados para gastar dinero, compartir información inapropiada, etc. Los niños y jóvenes con discapacidad a menudo se enfrentan a exclusión, estigmatización y obstáculos (físicos, económicos, sociales y de actitud) para participar en sus comunidades. Esas experiencias pueden tener un efecto negativo en el niño con discapacidad que desea tener vida social y amistades en espacios en línea, que de otro modo podrían ser experiencias positivas y ayudarles a mejorar la autoestima y crear redes de apoyo. Sin embargo, también puede ponerlos en mayor riesgo de incidentes de seducción, proposiciones en línea y/o acoso sexual. Las investigaciones demuestran que los niños y jóvenes con dificultades fuera de la red y afectados por deficiencias psicosociales corren un mayor riesgo de sufrir incidentes de ese tipo<sup>29</sup>.

Entre quienes seducen, hacen proposiciones en línea y/o acosan sexualmente a niños y jóvenes con discapacidad figuran no sólo los delincuentes habituales que persiguen a niños y jóvenes, sino también los que persiguen específicamente a niños y jóvenes con discapacidad. Esos delincuentes pueden ser "obsesos", es decir, personas no discapacitadas que se sienten atraídas sexualmente por personas con discapacidad (por lo general, personas mutiladas o que utilizan prótesis), algunas de las cuales llegan incluso a fingir ser discapacitadas<sup>30</sup>. Las acciones de esas personas van desde descargar fotos y vídeos de niños y jóvenes con discapacidades

<sup>27</sup> Lundy et al. (2019), *TWO CLICKS FORWARD AND ONE CLICK BACK: Report on children with disabilities in the digital environment*, <https://rm.coe.int/two-clicks-forward-and-one-click-back-report-on-children-with-disabili/168098bd0f>.

<sup>28</sup> *Ibid.*

<sup>29</sup> Andrew Schrock et al. (2008), *Solicitation, Harassment, and Problematic Content*, [https://cyber.harvard.edu/sites/cyber.law.harvard.edu/files/ISTTF-LitReviewDraft\\_0.pdf](https://cyber.harvard.edu/sites/cyber.law.harvard.edu/files/ISTTF-LitReviewDraft_0.pdf).

<sup>30</sup> Richard L Bruno (1997), *Devotees, Pretenders and Wannabes: Two Cases of Factitious Disability Disorder, Sexual and Disability*, <https://link.springer.com/content/pdf/10.1023/A:1024769330761.pdf>.

(que son de naturaleza inocua) hasta compartir dicho material en foros especiales o cuentas de medios sociales. Los instrumentos de denuncia de los foros y medios de comunicación social no cuentan a menudo con un mecanismo adecuado para hacer frente a esas acciones.

Algunos niños y jóvenes con discapacidades tienen dificultades para utilizar el entorno en línea, o incluso quedan excluidos porque su diseño no es accesible (por ejemplo, aplicaciones que no permiten aumentar el tamaño del texto), la imposibilidad de realizar ajustes (por ejemplo, programas de lectura de pantalla o control adaptativo del computador), o la falta de ayuda adecuada (por ejemplo, formación en el uso del equipo, ayuda personalizada para desenvolverse en interacciones sociales)<sup>31</sup>.

Algunos padres de niños y jóvenes con discapacidad pueden ser sobreprotectores debido a que desconocen cómo orientar a sus hijos sobre la utilización de Internet o protegerlos del acoso o el hostigamiento<sup>32</sup>. Hay padres de niños y jóvenes con discapacidad que comparten información o medios (fotos, vídeos) de su hijo en busca de apoyo o asesoramiento, poniendo así a su hijo en riesgo de que se vulnere su la privacidad tanto en el presente como en el futuro. A esto hay que añadir el riesgo de que esos padres sean el blanco de personas desinformadas o sin escrúpulos que ofrecen tratamientos, terapias o "curas" para la discapacidad de su hijo<sup>33</sup>.

---

<sup>31</sup> UNO (2008), *Convención sobre los Derechos de las Personas con Discapacidad y Protocolo Facultativo*, <https://www.un.org/disabilities/documents/convention/convoptprot-s.pdf>. Las directrices sobre estos derechos figuran en el Artículo 9 sobre Accesibilidad y en el Artículo 21 sobre Libertad de expresión y de opinión y acceso a la información.

<sup>32</sup> Lundy et al. (2019), *TWO CLICKS FORWARD AND ONE CLICK BACK: Report on children with disabilities in the digital environment*, <https://rm.coe.int/two-clicks-forward-and-one-click-back-report-on-children-with-disabili/168098bd0f>.

<sup>33</sup> Sonia Livingstone et al. (2019), *UNICEF Innocenti Research Brief: Is There a Ladder of Children's Online Participation?*, [https://www.unicef-irc.org/publications/pdf/IRB\\_2019-02%2013-2-19.pdf](https://www.unicef-irc.org/publications/pdf/IRB_2019-02%2013-2-19.pdf).

## 5 Riesgos y retos nuevos e incipientes

### Internet de las cosas

Internet ha cambiado la forma de vida de las personas. Proporciona acceso a todo el acervo del conocimiento humano, en cualquier instante y desde cualquier lugar. Para algunos, la vida es mucho más fácil y mucho más "cómoda" de lo que nunca lo fue. Pero este cambio también ha destruido algunos de los estilos de vida tradicionales, ya sea en los negocios o en la vida personal. Por ejemplo, algunos modelos de negocios anteriores han sido completamente transformados o suprimidos y, en el plano personal, las interacciones presenciales parecen haber disminuido con el auge de Internet.

Es importante conocer la diferencia entre la Internet abierta y la Internet de las cosas: la Internet abierta es meramente virtual; no existe en la realidad cotidiana e interactuar con ella es facultativo. En cambio, la Internet de las cosas, donde los objetos físicos están integrados en la vida de la conectividad, tiene por objeto mejorar nuestras vidas - ¡una tostadora de tweets (*tweeting toaster*) es sólo un ejemplo!

Las posibilidades del Internet de las cosas (IoT) son infinitas. La IoT ya está disponible en artículos de vestir, luces de la casa, cámaras, coches, baños, embalajes, contadores de energía, sensores médicos ... la lista es interminable. La IoT tiene el potencial de mejorarlo todo. De hecho, algunos consideran que esta tecnología es la "cuarta revolución industrial".

Cuando estos artículos se utilizan cerca de niños (es decir, en el hogar) podría exponerlos a riesgos como los asociados con la utilización de prendas de vestir inteligentes o ropa, que potencialmente podrían compartir su ubicación.

Las oportunidades de mercado son enormes, mas también conlleva problemas potenciales:

#### **Problemas técnicos/de privacidad**

- Seguridad del dispositivo - la seguridad adecuada es relativamente cara; susceptible a virus/*malware*.
- Seguridad de las comunicaciones - el encriptado es débil debido a que la energía es limitada, por lo que es susceptible a la manipulación por terceros /robo de identidad, etc.
- Comunicaciones siempre activas - hay una creciente dependencia en dispositivos con comunicaciones siempre activas.
- Seguridad de datos en la nube - en realidad no se sabe quién utiliza sus datos.

#### **Problemas sociales**

- Exclusión de personas.
- Potencial de abuso de datos.
- Potencial de tecnología para facilitar las situaciones de abuso doméstico<sup>34</sup>.

#### **Problemas económicos**

- Desempleo.

<sup>34</sup> Julie Inman Grant, 2019, When "smart" is not necessarily safe: the rise of connected devices extending domestic violence, <https://www.esafety.gov.au/about-us/blog/when-smart-not-necessarily-safe-rise-connected-devices-extending-domestic-violence>.

### **Problemas ambientales**

- Contaminación en cada etapa (50 000 millones de dispositivos en los próximos cinco años).

### **Juguetes y robots conectados**

Con el auge de los adelantos tecnológicos, se han producido cambios fundamentales en la vida de los adultos y, gracias a la aparición de la "Internet de los juguetes", también en la de los niños y jóvenes. A medida que aumentan los aspectos de nuestras vidas que se transforman en datos informáticos, es necesario considerar la forma de proteger a los niños y jóvenes y ofrecerles la oportunidad de crecer en un mundo digital seguro y protegido.

Las opiniones sobre la robótica han cambiado y se ha debatido mucho sobre la "robotización" de la infancia<sup>35</sup>. Considerados antaño como torpes, sucios y peligrosos, industriales y una amenaza para el trabajo en entornos industriales, los robots han evolucionado hasta convertirse en una herramienta sofisticada, provechosa y social, con la que se puede interactuar en los hogares y en el tiempo libre. Si bien los juguetes se han concebido como robots durante mucho tiempo, los cambios tremendos producidos los han hecho más sofisticados. Ya no sólo toman la forma del clásico robot de ciencia ficción, sino que ahora cobran vida como juguetes para caminar, hablar y pensar.

La robotización ha sido posible gracias a considerables adelantos tecnológicos, entre los que cabe citar los siguientes:

- Aumento exponencial en la potencia de cálculo.
- Conectividad móvil.
- Dataficación e información en red.
- Miniaturización de sensores, micrófonos y cámaras.
- Computación robótica en la nube.
- Adelantos en la inteligencia artificial y el aprendizaje automático.

Quizás uno de los robots más comunes con los que los niños y jóvenes interactúan hoy en día es Siri; por muy divertida que sea una conversación con un asistente digital, no por ello nos impide reparar en el grado de madurez subyacente a la inteligencia artificial (IA) y los algoritmos que la integran. Un robot social puede definirse como: *un dispositivo artificial integrado, que puede detectar su entorno (social) e interactuar de manera deliberada y autónoma con (los agentes en) ese entorno siguiendo las reglas sociales vinculadas a su papel*. Los robots sociales resultan especialmente atractivos para los niños y los jóvenes, ya que son los primeros en adoptar las nuevas tecnologías y quienes a veces son los primeros destinatarios. Además, los niños y jóvenes suelen tener un ámbito de intereses divergentes e incipientes. Quizás, por ese motivo, los niños y jóvenes son probablemente más susceptibles a los efectos de la interacción con los robots.

Las características típicas de la interacción niño-robot son:

- Movilidad.
- Interactividad/Reciprocidad.
- "Normalización" (voz, gestos y visión en lugar de textos).

<sup>35</sup> Jochen Peter at the Safer Internet Forum 2017: Better Internet for Kids (2017), Report on the proceedings of the Safer Internet Forum 2017, <https://www.betterinternetforkids.eu/documents/167024/1738388/Report+on+the+proceedings+of+the+Safer+Internet+Forum+2017/fa4db409-4fae-45b1-96ec-35943b7d975d>.

- Ajustabilidad de la interacción.
- Personalización.
- (Des)Encarnación.

Mientras que los procesos responden a:

- Antropomorfismo (muestra características o comportamiento humanos).
- Presencia social.
- Implicación.
- Similitud aparente.

La interacción con los robots conlleva una serie de posibles consecuencias, tanto positivas como negativas, para el desarrollo cognitivo de los niños y los jóvenes. Entre las consecuencias positivas se encuentra la mejora del aprendizaje, que se personaliza para el niño, se actualiza continuamente y facilita el autoaprendizaje. Los resultados menos positivos se derivan de las "burbujas educativas", que son similares a las "burbujas de filtro" de Internet, donde el contenido está restringido. En esos casos, existe el riesgo de fragmentación en los conocimientos del niño y de que se le presenten abundantes hechos, mientras que sigue un estilo de enseñanza puramente algorítmico. Por ejemplo, cuando un niño hace una pregunta a Alexa (o bien a Google o Bing), sólo recibe una respuesta, lo que le dificulta la evaluación crítica del contenido que se le presenta.

Preocupaciones similares surgen también en cuanto al desarrollo de la personalidad del niño. Según las investigaciones<sup>36</sup>, los robots pueden desempeñar un papel importante en la vida de los niños y jóvenes, ayudándoles a ampliar y mejorar la formación de su personalidad a lo largo de su adolescencia. Ahora bien, con los robots se plantean problemas de privacidad y existe el riesgo de que se utilicen como máquinas de vigilancia, por ejemplo, para registrar a toda persona situada en su proximidad y, por lo tanto, suscitan grandes inquietudes de seguridad tanto para los padres como para los niños y jóvenes.

En cuanto a los aspectos relacionales, la interacción con robots no siempre se corresponde con relaciones auténticas de la vida real. Por una parte, esto podría causar que los niños y jóvenes se aislaran de la sociedad, refugiándose en un algoritmo que los apacigüe y reconforte. Sin embargo, también podría significar que los robots pueden proporcionar un refugio para "hablar" de cosas que son difíciles de discutir con padres o amigos. Nuestra relación con los robots siempre será una relación de sirviente/maestro, pero cada vez más los robots pueden "fingir sentimientos" y, por ende, los niños y jóvenes podrían caer en la trampa de considerar auténtica y recíproca esa relación.

Como dijo Jochen Peter, "los robots tienen más cosas que ofrecer que los juguetes tradicionales, pero también conllevan grandes riesgos para los usuarios más jóvenes"<sup>37</sup>.

## Juegos en línea

La industria del juego ha superado tanto a la del cine como a la de la música en términos de clientes e ingresos. Además, con el advenimiento de los juegos móviles a los que se puede acceder en un pequeño dispositivo móvil, hay más gente jugando que nunca. Según un estudio

<sup>36</sup> Van Straten, C. L., Peter, J., & Kühne, R. (2019). Child-robot relationship formation: A narrative review of empirical research. *International Journal of Social.*

<sup>37</sup> Van Straten, C. L., Peter, J., & Kühne, R. (2019). Child-robot relationship formation: A narrative review of empirical research. *International Journal of Social.*

del mercado sobre los juegos en línea (The State of Online Gaming 2019), el 51,8% de los jugadores son varones y el 48,2% mujeres, con arreglo a las respuestas de 4.500 consumidores de Alemania, Estados Unidos de América, Francia, India, Italia, Japón, Reino Unido, República de Corea y Singapur, de 18 años o más, que juegan a videojuegos por lo menos una vez por semana<sup>38</sup>. Por añadidura, el 21 por ciento de los jugadores de videojuegos son menores de 18 años en Estados Unidos de América desde 2010<sup>39</sup>.

Las investigaciones recientes realizadas en Alemania, España, Francia y el Reino Unido apuntan a que el 54% de todas las personas de 6 a 64 años de edad juegan a videojuegos y que el 77% de éstos juega al menos una hora por semana. Además, las tres cuartas partes de los niños de 6 a 15 años de Alemania, España, Francia, Italia y el Reino Unido son jugadores de videojuegos, lo que representa más de 24 millones de personas en los cinco mercados europeos de GameTrack. Los dispositivos utilizados para jugar son diversos, pero alrededor de 7 de cada 10 jugadores juegan en consolas o dispositivos inteligentes<sup>40</sup>.

A escala mundial, el número de videojugadores supera los 2 500 millones. El juego PUBG llegó a alcanzar 3 millones de jugadores en 1 hora<sup>41</sup>.

Una de las principales plataformas de visualización de contenidos de videojuegos en todo el mundo es Twitch, que acaparó el 54% de los ingresos de las plataformas de contenidos de videojuegos en 2017.

Las compras dentro del juego constituyen una parte cada vez más importante de los juegos en línea. Gracias al aumento de la conectividad y la velocidad de Internet, cada vez más jugadores descargan sus juegos en lugar de comprar una copia física. En Sudáfrica, las transacciones en línea de jugadores han aumentado un 13% entre 2018 y 2019<sup>42</sup>.

Si bien las audiencias se están diversificando, la industria de los juegos sigue estando dominada por programadores varones y a menudo se dirige a una presunta audiencia masculina heterosexual. Lamentablemente, esto conlleva a menudo a personajes femeninos demasiado sexualizados y a una clara falta de personajes no masculinos ni blancos.

Además de la gama de juegos para móviles, también se ha producido un enorme crecimiento de los juegos en línea. No todos los juegos se pueden jugar en línea, pero hoy en día todas las consolas de juego se pueden conectar en línea. En los juegos en línea también los usuarios pueden jugar con otros usuarios en Internet. Algunos juegos sólo permiten a los usuarios jugar con "amigos", pero otros pueden abarcar a otros jugadores de todo el mundo, a veces al azar y otras veces en función del nivel de habilidad o preferencias.

Hay varios tipos diferentes de juegos disponibles, que van cambiando constantemente. A continuación, se enumeran algunos de los juegos y géneros más populares:

<sup>38</sup> Limelight Networks (2019), *Market Research: The State of Online Gaming*, [http://img03.en25.com/Web/LLNW/%7B02ca9602-173c-43a4-9ee1-b8980c1ea459%7D\\_SOOG2019\\_MR\\_8.5x11.pdf](http://img03.en25.com/Web/LLNW/%7B02ca9602-173c-43a4-9ee1-b8980c1ea459%7D_SOOG2019_MR_8.5x11.pdf).

<sup>39</sup> Statista.com (2019), *U.S. Average Age of Video Gamers in 2019* | Statista, <https://www.statista.com/statistics/189582/age-of-us-video-game-players-since-2010/>.

<sup>40</sup> Isfe.eu (2019), *GameTrack In-Game Spending in 2019*, <https://www.isfe.eu/wp-content/uploads/2019/12/GameTrack-In-Game-Spending-2019.pdf>.

<sup>41</sup> WEPC (2018), *2018 Video Game Industry Statistics, Trends & Data - The Ultimate List*, <https://www.wepc.com/news/video-game-statistics/>.

<sup>42</sup> Chris Cleverly (2019), *Mobile Gaming in Africa*, <https://medium.com/kamari-coin/mobile-gaming-in-africa-cc8bb6d7c49b>.

**Tirador en primera persona (FPS):** juegos de acción centrados en el combate con armas o proyectiles a través de un punto de vista subjetivo, por ejemplo Call of Duty, Overwatch, BioShock, Battlefield.

**Acción y aventura:** juegos en los que el jugador atraviesa y explora entornos que a menudo implican combates y resolución de enigmas, como Grand Theft Auto (GTA), Super Mario, Uncharted, The Legend of Zelda, God of War.

**Deportes:** Juegos que estimulan la estrategia y la física de los deportes profesionales del mundo real, por ejemplo, FIFA, Madden NFL, NBA.

**Mundo aislado/abierto:** Juegos que implican una mínima o ninguna narración o limitaciones, dejando al jugador vagar libremente y cambiar el mundo virtual a voluntad, por ejemplo Minecraft, Terraria, Skyrim, Fallout.

**Campo de batalla multijugador en línea (Moba):** juegos en línea en los que dos equipos compiten entre sí para intentar capturar o destruir la base del otro, por ejemplo, Dota 2, League of Legends, Heroes of the Storm, Paragon.

La adicción a los juegos en línea es motivo de preocupación y la Organización Mundial de la Salud definió la *ludopatía* como un trastorno en 2018<sup>43</sup>. En la 11ª revisión de la Clasificación Internacional de Enfermedades se define la *ludopatía* como una pauta de conducta relacionada con los juegos ("juegos digitales" o "videojuegos") caracterizada por una falta de autocontrol sobre los juegos, una priorización creciente de los juegos respecto de otras actividades, de modo que éstos priman sobre otros intereses y actividades cotidianas, y la persistencia o intensificación del juego pese a sus consecuencias negativas. Cabe señalar que para diagnosticar la ludopatía de videojuegos, se deben observar las pautas de comportamiento correspondiente durante al menos 12 meses.

Otra preocupación clave con los juegos es el vínculo con las apuestas en línea. Algunos juegos animan a los usuarios a probar suerte con las cajas de recompensas, por ejemplo, en las que el jugador compra una caja utilizando la moneda del juego (que se compra con dinero real) para recibir una recompensa aleatoria<sup>44</sup>.

Según investigaciones recientes, el mercado mundial de cajas de recompensas está valorado en 20 000 millones de libras esterlinas<sup>45</sup>.

### **Inteligencia artificial y aprendizaje automático**

La inteligencia artificial (IA) ha acaparado mucho la atención de los medios de comunicación. Son cada vez más abundantes las aplicaciones de la IA que se encuentran en fase de prueba. La IA también suscita inquietudes y preocupaciones en relación con los sesgos negativos inherentes a la propia IA.

Si bien es importante definir la IA y el aprendizaje automático, no existe una definición universal y versátil, por cuanto ésta depende de la finalidad, el enfoque y las tareas específicas. Esta variedad de definiciones también se corresponde con las diversas definiciones de "inteligencia humana".

<sup>43</sup> OMS (2018), WHO | Gaming Disorder, <https://www.who.int/features/qa/gaming-disorder/en/>.

<sup>44</sup> Parentzone.org.uk (date?), What Are Loot Boxes?, <https://parentzone.org.uk/article/what-are-loot-boxes>.

<sup>45</sup> RSPH (2019), Skins in the Game A High-Stakes Relationship between Gambling and Young People's Health and Wellbeing? <https://www.rsph.org.uk/uploads/assets/uploaded/a9986026-c6d7-4a76-b300ba35676d88f9.pdf>.

Por otra parte, existe una diferencia entre las tareas específicas y las generales: los humanos son buenos para tareas generales, pero para tareas específicas, la IA está realmente avanzada.

El aprendizaje automático se suele referir a los métodos que emplean las máquinas para aprender basándose en datos. Su objetivo es generalizar los datos para crear modelos. El aprendizaje automático representa el 80% de las aplicaciones actuales de la IA.

En relación con la IA se han de tomar en consideración una serie de problemas:

- Problemas mal definidos: definir correctamente los problemas es fundamental.
- Disponibilidad de datos: con frecuencia se utilizan datos erróneos, inadecuados, "corruptos" o insuficientes. Es probable que los datos utilizados para entrenar y desarrollar la IA y los servicios algorítmicos se obtengan de usuarios adultos. Esto significa que los sistemas de toma de decisiones algorítmicas y el reconocimiento de patrones que utilizan la IA pueden estar muy orientados a los adultos y, por lo tanto, dar lugar a servicios que malinterpretan/clasifican erróneamente los riesgos/comportamientos de los niños. Análogamente, los conjuntos de datos y los modelos utilizados para definir e informar los procesos de adopción de decisiones de la IA quizá no representen ni tengan en cuenta con precisión las necesidades de algunas personas debido a su origen étnico, sexo, discapacidad, etc. Por consiguiente, los niños que pertenecen a estos grupos insuficientemente representados pueden experimentar una desventaja adicional e interseccional que se agrava o explota aún más por la IA.
- Descuido de la comprensión: a veces, las cosas funcionan por casualidad o un modelo es bueno, pero para algo distinto del problema inicial – por ejemplo, ha habido historias en los medios de comunicación en las que la IA ha identificado erróneamente imágenes en las búsquedas<sup>46</sup>.
- El coste de los errores.

La inteligencia artificial supone un adelanto asombroso, pero la incertidumbre que genera es similar al de un coche que se conduce solo<sup>47</sup>.

<sup>46</sup> James Vincent (2019), *If You Can Identify What's in These Images, You're Smarter than AI*, <https://www.theverge.com/2019/7/19/20700481/ai-machine-learning-vision-system-naturally-occurring-adversarial-examples>.

<sup>47</sup> Amy Maxmen (2018), *Self-Driving Car Dilemmas Reveal That Moral Choices Are Not Universal*, <https://www.nature.com/articles/d41586-018-07135-0>.

## 6 Comprender los riesgos y los daños

La Figura 7 ilustra una clasificación de los riesgos en línea para los niños. Se reconoce que existen además riesgos para la salud y el bienestar (utilización excesiva, insomnio, etc.).

Figura 7: Clasificación de los riesgos en línea para los niños<sup>48</sup>

	Contenido (el niño es el receptor (de producciones masivas)), 2) Contacto (el niño es un participante (actividad iniciada por un adulto))	Contacto (el niño es un participante (actividad iniciada por un adulto))	Conducta (el niño es un actor (perpetrador/víctima))
<b>Agresivo</b>	Contenido violento/sangriento	Hostigamiento, acoso	Acoso, actividad hostil de los compañeros
<b>Sexual</b>	Contenido pornográfico	Sedución, abuso sexual al encontrarse con extraños	Acoso sexual, sextear
<b>Valores</b>	Contenido racista/de odio	Persuasión ideológica	Contenido potencialmente dañino generado por el usuario
<b>Comercial</b>	Publicidad, marketing integrado	Explotación y utilización indebida de datos personales	Apuestas, infracción de derechos de autor

Fuente: EU Kids Online (Livingstone, Haddon, Görzig, y Ólafsson (2011).

### Estudio de caso 1

Este es el ejemplo de un niño que vio un vídeo en el que se muestra el asesinato de un piloto de una aerolínea jordana por el ISIS<sup>1</sup>. El niño había escuchado en la radio la historia y lo que había sucedido cuando volvía a casa de la escuela con su madre. Le hizo preguntas al respecto, pero su madre no quería hablar del tema. Apagó la radio y regresaron a casa en silencio. El chico estaba realmente preocupado por lo que había escuchado –el piloto se había quemado vivo– y cuando llegó a casa, empezó a buscar en línea para averiguar más y tratar de entender lo que había sucedido. Uno de los resultados del buscador era el vídeo con imágenes de lo ocurrido, publicado por un canal de noticias. El chico asegura que sabía que debía dejar de ver el vídeo en cuanto empezó, pero no pudo evitarlo y lo vio completo. La experiencia le había perturbado; tenía pesadillas y se sentía muy angustiado; sin embargo, no se lo dijo a nadie porque tenía miedo de su reacción y sabía realmente que lo regañarían.

<sup>1</sup> CBS News (2015), *ISIS Video Shows Jordanian Pilot Being Burned to Death*, <https://www.cbsnews.com/video/isis-video-shows-jordanian-pilot-being-burned-to-death/>.

<sup>48</sup> Livingstone, S., Haddon, L., Görzig, A., and Ólafsson, K. (2011). *Risks and safety on the internet: The perspective of European children. Full findings*. LSE, London: EU Kids Online, <http://eprints.lse.ac.uk/33731/>.

La reacción de la madre es quizás comprensible y muestra que los adultos a menudo tienen dificultades para lidiar con algunos de los contenidos disponibles en línea. Por más difícil y complicado que sea tener estas conversaciones, es importante tenerlas. Los padres deben estar dispuestos a escuchar a sus hijos y a crear un ambiente en el que puedan hablar sobre cualquier tema que les preocupe.

### Contenido

- Exposición a contenido ilícito y potencialmente perjudicial, como pornografía, apuestas, sitios web sobre autolesiones y otro contenido inadecuado para niños y jóvenes. En la mayoría de los casos, los operadores de esos sitios web no toman medidas efectivas para limitar el acceso de los niños y jóvenes a la web.
- Exposición al contacto con otros usuarios.
- Autolesión y comportamientos destructivos y violentos.
- Exposición a discursos o imágenes radicales y racistas o discriminatorias.
- Confianza en información imprecisa o incompleta encontrada en línea, o información de una fuente desconocida o poco fiable, o utilización de la misma.
- Creación, recepción y divulgación de contenido ilegal y perjudicial.

### Manipulación en línea

Los niños y los jóvenes están cada vez más presentes en el entorno en línea, como las redes sociales, donde están expuestos a una variedad de contenidos, filtrados algorítmicamente, con la intención de manipularlos de una forma u otra. Entre los ejemplos cabe citar la manipulación política (promoción de determinados puntos de vista políticos), las noticias falsas (difusión de información falsa con intenciones políticas, comerciales o de otro tipo), la publicidad (crear un apego temprano de los niños y los jóvenes a determinadas marcas o productos).

Estos entornos personalizados mediante algoritmos pueden influir sobremanera en el desarrollo saludable de los niños y jóvenes, en sus opiniones, preferencias, valores y hábitos, aislándolos en "burbujas de filtro" e impidiéndoles explorar y acceder libremente a una amplia variedad de opiniones y contenidos.

### Contacto

- Fingir ser otro, a menudo otro niño, con la intención deliberada de dañar, acosar o intimidar.

### Proposiciones a menores en línea o seducción

El Convenio del Consejo de Europa sobre la protección de los niños contra la explotación y el abuso sexuales (Convenio de Lanzarote) establece que la seducción (proposiciones a niños con fines sexuales) se entiende que un adulto haga deliberadamente proposiciones, a través de las tecnologías de la información y las comunicaciones, para reunirse con un niño menor de edad legal para actividades sexuales, con el fin de abusar sexualmente de él o producir material de abuso sexual infantil<sup>49</sup>. La seducción no implica necesariamente reunirse en persona. Puede

<sup>49</sup> Council of Europe (1957), *Article 23 of the Treaty No. 201: Convention on the Protection of Children against Sexual Exploitation and Sexual Abuse*, <https://www.coe.int/en/web/conventions/full-list>.

permanecer en línea y, sin embargo, causar graves daños al niño, por ejemplo, mediante la producción, posesión y transmisión de material de abuso sexual infantil<sup>50</sup>.

En el contexto de las proposiciones sexuales, o seducción, se presta más atención al proceso de victimización porque en la investigación han participado en gran medida los propios niños y jóvenes.

#### Estudio de caso 2

En este ejemplo, una niña de 13 años recibió por Instagram fotos impropias de un hombre. El hombre compartía fotos de sí mismo desnudo y le pidió a la chica que le enviara fotos de ella desnuda. La chica no lo hizo, bloqueó al hombre, lo denunció a Instagram y además habló con algunos de sus amigos para saber si les había pasado lo mismo, y así era. Aunque hizo todo lo correcto, no se lo dijo a sus padres por miedo a su reacción. Estaba convencida de que le dirían que ya no podía utilizar Instagram y ella no estaba dispuesta a eso. Explicó que en Instagram todos sus amigos compartían noticias, chismes y organizaban reuniones sociales, discutían lo que había pasado en la escuela ese día, etc. La chica creía sinceramente que sus padres (en un deseo de protegerla) le prohibirían utilizar la plataforma (Instagram). El problema es que ella no había hecho nada malo, había sido el hombre quien se comportó indignamente al enviarle imágenes. Es una reacción comprensible que los padres quieran proteger a sus hijos, pero seguramente no es correcto penalizar a sus hijos por algo que no han hecho. Cabe suponer que la mayoría o todas las cosas que esta chica hacía en Instagram era absolutamente correcto. Es importante que los padres piensen en su reacción cuando sus hijos les cuentan algún problema que hayan tenido en Internet. Deben escuchar y dar su apoyo a sus hijos.

### Hostigamiento y acoso

El acoso es acoso, donde sea y como sea que se produzca. El acoso en línea puede ser particularmente perturbador y perjudicial porque tiende a propagarse más ampliamente y con mayor difusión. Además, el contenido que circula electrónicamente puede volver a aparecer en cualquier momento, lo que hace más difícil que la víctima del acoso pueda dar por cerrado el incidente; puede contener imágenes visuales perjudiciales o palabras ofensivas; el contenido está disponible en todo momento. La intimidación por medios electrónicos puede ocurrir en cualquier instante del día, invadiendo la privacidad de la víctima incluso en lugares que de otra manera serían "seguros" como en la propia casa, la información personal puede ser modificada y las imágenes visuales pueden ser alteradas y enviadas a otros. Además, puede llevarse a cabo de manera anónima<sup>51</sup>.

<sup>50</sup> Committee of the Parties to the Convention on the Protection of Children against Sexual Exploitation and Sexual Abuse (2015), *Opinion on Article 23 of the Lanzarote Convention and its explanatory note*, <http://rm.coe.int/coermpubliccommonsearchservices/displaydctmcontent?documentid=090000168064de98>.

<sup>51</sup> Dr Tanya Byron (2008), *The Report of the Byron Review: Safer Children in a Digital World*, <https://webarchive.nationalarchives.gov.uk/20120107041050/>, <https://www.education.gov.uk/publications/orderingdownload/dcsf-00334-2008.pdf>.

Los niños y jóvenes que son víctimas fuera de la red probablemente también lo sean en la red<sup>52</sup>. De acuerdo con estudios recientes, los niños con discapacidades son más susceptibles de sufrir cualquier tipo de abuso<sup>53</sup> y, específicamente, de ser víctimas de abusos sexuales<sup>54</sup>, lo que los pone en mayor riesgo en Internet. La victimización comprende el acoso, el hostigamiento, la exclusión y la discriminación basada en la discapacidad real o percibida de un niño, o en aspectos relacionados con su discapacidad como la forma en que se comportan o hablan, o el equipo o los servicios que utilizan. Algunos de los riesgos pueden implicar:

- Difamación y perjuicio a su reputación.
- Uso no autorizado de tarjetas de crédito: las tarjetas de crédito de los padres u otras personas que pueden utilizarse para pagar las cuotas de afiliación u otros servicios y mercancías.
- Intentos delictivos de hacerse pasar por otros usuarios de Internet, principalmente para obtener ganancias financieras. En algunos casos puede incluir el robo de identidad, aunque normalmente se asocia con intentos de defraudar a los adultos.
- Publicidad no deseada: para vender sus productos algunas empresas envían *spam* a los niños a través de sitios web. Se plantea la cuestión del consentimiento del usuario y cómo debe obtenerse. La legislación al respecto es insuficiente y es obviamente muy difícil determinar a partir de qué edad un niño es capaz de comprender transacciones de datos. De hecho, la aplicación de esas reglas en Internet ya es motivo de gran inquietud y el acceso por teléfonos móviles agudiza el problema.
- Contacto no deseado, especialmente con adultos impostores que se hacen pasar por niños y jóvenes.

### Conducta

- Divulgación de información personal que puede entrañar riesgos de daño físico.
- Daño físico en encuentros en la vida real con conocidos en línea, con el consiguiente riesgo de abuso físico y sexual.
- "Sextear", el envío de imágenes íntimas, pueda dar lugar al acoso sexual, la *sextorsión*, la seducción y el abuso mediante imágenes<sup>55</sup>.

### Sextear

Un hábito común entre los adolescentes es *sextear* (compartir imágenes o textos de carácter sexual) a través del teléfono móvil. Quienes comparten este tipo de imágenes y textos suelen ser parejas en una relación o posibles parejas, pero a veces terminan siendo compartidos con grupos mucho más amplios. Se cree que es poco probable que los jóvenes adolescentes comprendan adecuadamente las implicaciones de estos comportamientos y los riesgos potenciales que conllevan<sup>56</sup>.

<sup>52</sup> Schrock et al. (2008), *Online Threats to Youth: Solicitation, Harassment, and Problematic Content*, [https://cyber.harvard.edu/sites/cyber.harvard.edu/files/RAB\\_Lit\\_Review\\_121808\\_0.pdf](https://cyber.harvard.edu/sites/cyber.harvard.edu/files/RAB_Lit_Review_121808_0.pdf).

<sup>53</sup> UNICEF (2013), *Informe sobre el estado mundial de la infancia: Children with Disabilities*, [https://www.unicef.org/sowc2013/files/SPANISH\\_SOWC2013\\_Lo\\_res.pdf](https://www.unicef.org/sowc2013/files/SPANISH_SOWC2013_Lo_res.pdf).

<sup>54</sup> Mueller-Johnson, Eisner and Obsuth (2014), *Sexual Victimization of Youth With a Physical Disability: An Examination of Prevalence Rates, and Risk and Protective Factors*, <http://journals.sagepub.com/doi/10.1177/0886260514534529>.

<sup>55</sup> Lanzarote Committee (2019), *Opinion on child sexually suggestive or explicit images and/or videos generated, shared and received by children*, <https://rm.coe.int/opinion-of-the-lanzarote-committee-on-child-sexually-suggestive-or-exp/168094e72c>.

<sup>56</sup> UNICEF (2011), *Child Safety Online: Global Challenges and Strategies*, [http://www.unicef.it/allegati/child\\_safety\\_online\\_1.pdf](http://www.unicef.it/allegati/child_safety_online_1.pdf).

Uno de los graves motivos de preocupación que conlleva el sextear es que los niños y jóvenes pueden estar creando material ilegal de abuso sexual infantil, lo que podría dar lugar a graves sanciones legales. Algunos de los peligros son:

- Recepción de *spam* y anuncios de empresas que utilizan sitios Internet para promover productos destinados a públicos de diversas edades y/o intereses concretos.
- Conducta que conlleva riesgos para la salud, como demasiado tiempo de pantalla: la utilización compulsiva y excesiva de Internet y/o de los juegos en línea, en detrimento de las actividades sociales y/o al aire libre importantes para la salud, la creación de confianza, el desarrollo social y el bienestar general.
- Vulneración de sus propios derechos o de los derechos de los demás mediante plagio y subida de contenido (especialmente fotos) sin permiso. Ha quedado demostrado que la apropiación y telecarga de fotos impropias sin permiso es perjudicial para los demás.
- Infracción de los derechos de autor de otras personas, por ejemplo, descargando música, películas o programas de televisión que son de pago.
- Falsificación de la edad: ya sea por un niño que finge ser mayor para acceder a sitios web inapropiados para su edad o por una persona mayor que finge ser un niño.
- Utilización de la cuenta de correo electrónico de los padres sin autorización: para activar algunas cuentas en línea se requiere el consentimiento de los padres, cuentas que pueden ser difíciles de eliminar por los padres una vez activadas. Los niños y jóvenes utilizan este método para eludir el permiso.

La encuesta EU Kids Online 2020 ilustra la forma en que los niños y los jóvenes están utilizando los nuevos medios de comunicación, en contraposición a cómo la gente cree que los están utilizando<sup>57</sup>. En otras investigaciones se analiza la forma en que los niños piensan que deben protegerse sus derechos en el entorno digital<sup>58</sup>, así como el trabajo sobre las experiencias de los niños con discapacidades<sup>59</sup>.

El principal objetivo de las campañas de seguridad en línea es influir en el comportamiento, en particular fomentar un comportamiento más seguro en línea por parte de los niños y los jóvenes, promover una tutela en línea eficaz e instar a otras personas que interactúan con los niños y jóvenes a que les enseñen a mantenerse seguros en línea (familiares, profesores, etc.).

La seguridad de los niños y jóvenes en Internet no debe considerarse de manera aislada, sino más bien como parte de una serie de iniciativas relativas a los niños y jóvenes, su seguridad y la Internet.

<sup>57</sup> Smahel, D., Machackova, H., Mascheroni, G., Dedkova, L., Staksrud, E., Ólafsson, K., Livingstone, S., and Hasebrink, U. (2020). *EU Kids Online 2020: Survey results from 19 countries*. EU Kids Online, <http://www.lse.ac.uk/media-and-communications/assets/documents/research/eu-kids-online/reports/EU-Kids-Online-2020-10Feb2020.pdf>.

<sup>58</sup> Council of Europe (2017), *It is Our World: Children's Views on How to Protect Their Rights in the Digital World*, <https://rm.coe.int/it-s-our-world-children-s-views-on-how-to-protect-their-rights-in-the-/1680765dff>.

<sup>59</sup> Lundy et al. (2019), *TWO CLICKS FORWARD AND ONE CLICK BACK: Report on children with disabilities in the digital environment*, <https://rm.coe.int/two-clicks-forward-and-one-click-back-report-on-children-with-disabili/168098bd0f>.

## 7 El papel de los padres, cuidadores y tutores

Los padres deben apoyar a los niños y jóvenes para que puedan sacar provecho de la tecnología de forma segura. Deben adoptar criterios equilibrados y reconocer la amplia gama de ventajas que Internet puede ofrecer. Por lo general, suelen concentrarse en los numerosos efectos positivos de la educación y aptitudes que pueden obtenerse en línea, pero es importante que los padres también tengan en cuenta y aprecien los aspectos sociales para los niños: el juego y la búsqueda sobre intereses personales constituyen los principales factores que motivan a los niños a utilizar Internet. Entender estas cosas puede ayudar a los padres a implicarse y apoyar mejor a sus hijos. A fin de garantizar que los niños y jóvenes utilicen los sitios de Internet de manera segura y responsable, los padres, cuidadores y tutores deben tener en cuenta lo siguiente:

- 1 Familiarizarse con los riesgos y oportunidades que sus hijos pequeños y jóvenes pueden encontrar en Internet. Es importante que puedan reconocer las amenazas potenciales a las que se pueden enfrentar sus hijos, teniendo presente que el riesgo no implica necesariamente daño.
- 2 Mantenerse activamente interesado en lo que sus hijos hacen en línea, el tipo de contenido que ven, comparten o crean, los servicios, plataformas y juegos que utilizan y las personas con las que se conectan. Siempre es útil para los padres probar los servicios que sus hijos están usando.
- 3 Conocer los mejores sitios web y juegos de aprendizaje y esparcimiento que pueden utilizar con sus hijos. Un sitio web o juego adecuado tendrá una página dedicada a la seguridad con enlaces claros, mecanismos de información y orientación para los niños y jóvenes y para sus padres/tutores.
- 4 Mantener un diálogo periódico, honesto y abierto con los niños y jóvenes, que sea acorde con su edad y que vaya evolucionando con el tiempo.
  - a) Velar por que los niños y jóvenes entiendan los riesgos que pueden encontrar y se pongan de acuerdo sobre cómo actuarán ante ellos; bastaría por ejemplo con hablar.
  - b) Animar a los niños y jóvenes a reflexionar sobre cómo ser un buen ciudadano digital, pensando en lo que comparten de sí mismos y de los demás, ayudándoles a adoptar una forma positiva de comportarse en línea.
  - c) Fomentar el pensamiento crítico sobre lo que ven en Internet, explicar que no todo el mundo es quien dice ser, ni todo lo que aparece es verdad. Hablar de manipulación de la autoimagen y de las noticias falsas que pretenden aprovecharse de la gente.
  - d) Conversar sobre la presión de los compañeros, del miedo a perder las amistades en línea y cómo gestionarlas.
  - e) Dialogar sobre el afán que genera la tecnología adictiva e inmersiva, particularmente en los servicios gratuitos, donde el tiempo en línea y los datos compartidos son la moneda o el modelo de negocio.
- 5 Garantizar que el niño sepa cuándo y dónde conseguir ayuda, ya sea su padre o tutor, un profesor u otro adulto de confianza. Fomentar la actitud de que, si algo les ha perturbado en línea, deben discutirlo con un adulto de confianza.
- 6 Convenir en reglas familiares sobre la utilización de dispositivos conectados, en la inteligencia de que los padres o tutores son el ejemplo a seguir para el comportamiento en línea.
- 7 Asegurarse de que los niños sigan un horario digital equilibrado, de manera que su tiempo en línea sea de provecho y se dedique a actividades variadas de aprendizaje, creatividad y conexión de manera positiva. Conviene emplear herramientas integradas para controlar las pautas de utilización en cuanto al tiempo dedicado a cada aplicación y servicio.

- 8 Garantizar que usted y sus hijos sean usuarios capaces de emplear las herramientas. Hay numerosas herramientas que pueden ayudar a los padres a "gestionar" la tecnología conectada tanto dentro como fuera del hogar.
  - a) Tener en cuenta todos los dispositivos conectados, no sólo teléfonos inteligentes, tabletas y computadores, que son los más obvios, sino también las consolas de juegos, los asistentes personales, los televisores conectados y cualquier otro dispositivo que se conecte en línea.
  - b) Guiarse por la edad recomendada para ayudar a decidir a qué contenidos, juegos, aplicaciones y servicios tienen acceso los niños y jóvenes. Tener en cuenta que la edad recomendada puede diferir en cada tienda de aplicaciones y en las propias plataformas. Considerar la posibilidad de utilizar las configuraciones para controlar qué aplicaciones y juegos se pueden descargar y utilizar.
  - c) Utilizar filtros de red, a menudo denominados controles parentales, y de motores de búsqueda o controles seguros para filtrar el contenido al que pueden acceder los niños y jóvenes en línea.
  - d) Entender, como familia, cómo y cuándo informar sobre cualquier contenido que les haga sentir infelices, inquietos o preocupados o que quebrantan los términos y condiciones. Saber bloquear los contactos no deseados o no solicitados.
  - e) Reflexionar sobre la utilización de aplicaciones y tecnologías de vigilancia que rastrean la utilización de Internet de un niño. Pueden tener consecuencias imprevistas al dar lugar a un comportamiento más secreto en línea y también pueden causar daños en situaciones de violencia doméstica y familiar. Si se recurre a esas herramientas, debe explicar a su hijo qué vigilan y por qué.
  - f) A medida que los niños y jóvenes crecen y maduran, es importante reconsiderar la utilización de controles y restricciones para adaptarlos a su edad; es importante fomentar la resiliencia de su hijo para poder prosperar en Internet.
- 9 Enseñe a sus hijos a no compartir sus contraseñas de acceso con amigos o hermanos. Piense en cuándo y dónde están compartiendo información personal, por ejemplo, para un perfil que se pueda ver globalmente podría querer usar una foto de perfil no personal y minimizar la información personal en cuanto a edad, escuela y ubicación.
- 10 No asuma que todo el mundo en Internet tiene como objetivo a su hijo. En general, los sitios web para niños pueden ser seguros y pueden proporcionar una experiencia social y educativa maravillosa y creativa para su hijo, pero recuerde que debe mantenerse implicado y consciente.
- 11 Mantenga la calma y no saque conclusiones precipitadas si escucha o ve algo que le preocupe sobre el comportamiento de su hijo o el comportamiento de alguno de sus amigos en línea. Evite amenazar con retirar o confiscar los dispositivos, ya que pueden ser un salvavidas social para algunos jóvenes. Si su hijo teme que usted se los quite, es probable que cada vez se muestre más reacio a compartir los problemas o preocupaciones que pueda tener.
- 12 La recuperación y el aprendizaje a partir de las experiencias son elementos vitales para desarrollar la capacidad de recuperación digital. Si los niños experimentan riesgos o daños en línea, los padres pueden ayudar a sus hijos a encontrar formas de recuperarse para que puedan beneficiarse con seguridad de los aspectos positivos cuando sea apropiado y evitar la exclusión cuando sea posible.

## Dónde buscar ayuda

Muchos países cuentan con servicios de ayuda telefónica a los cuales niños y jóvenes pueden dirigirse para contar sus problemas. Son objeto de mucha publicidad, y la comunicación es diferente según los países. Es importante que niños y jóvenes sepan que nunca es demasiado tarde para señalar un problema y que, al hacerlo, pueden ayudar a otros.

Aunque los niños y jóvenes reconocen que a veces se permiten comportamientos arriesgados, no parecen preocuparles mucho los riesgos inherentes de este tipo de comportamiento y prefieren tratar de resolver los problemas por sí mismos o con la ayuda de sus amigos. Puede deducirse, pues, que sólo se dirigen a sus padres u otros adultos cuando el problema es "grave". Esto se da más a menudo con niños más mayores que podrían utilizar más fácilmente un botón "Denunciar abuso"<sup>60</sup> (como el desarrollado por la Virtual Global Task Force), en lugar de dirigirse además a los padres u otros adultos. Sin embargo, no es así para todos los niños y jóvenes. Podemos observar que los niños y jóvenes conscientes de los riesgos controlan sus propias actividades, pero a menudo no consideran que, cuando se trata de nuevas tecnologías, los adultos deben ser el punto de referencia para juzgar y supervisar el comportamiento de los niños y jóvenes<sup>61</sup>. Debemos ser prudentes cuando distinguimos simplemente entre los mundos en línea y fuera de línea, ya que dicha diferencia no se corresponde a nuestras vidas cotidianas, cada vez más intrincadas en las tecnologías en línea. Para muchos niños y jóvenes significa tener que sopesar cuidadosamente entre las oportunidades que les ofrece la tecnología (explorar su identidad, crear amistades y aumentar su sociabilidad) y los riesgos (privacidad, malentendidos y prácticas abusivas) que entraña la comunicación por Internet<sup>62</sup>.

Los padres y educadores deben ser conscientes de que, en cuanto sospechen que se ha producido un abuso sexual en línea, deben bloquear sin dilación al delincuente y preservar la comunicación como prueba. Los padres nunca deben ver imágenes sexuales creadas por su hijo o por otros niños. Estos materiales deben entregarse a las fuerzas de seguridad y debe denunciarse el abuso o la explotación de niños en línea a la autoridad competente. Los padres nunca deben hacerse pasar por sus hijos para "probar" que ha habido abuso.

Para más información sobre cómo informar sobre imágenes sexuales de niños, diríjase a:

Internet Watch Foundation – <https://www.iwf.org.uk/>

NCMEC – <https://report.cybertip.org/>

Europol – <https://www.europol.europa.eu/report-a-crime/law-enforcement-reporting-channels-child-sexual-coercion-and-extortion>

<sup>60</sup> Europol (2019), *2019 Virtual Global Taskforce Releases Environmental Scan*, <https://www.europol.europa.eu/newsroom/news/2019-virtual-global-taskforce-releases-environmental-scan>.

<sup>61</sup> Manida Naebklang (2019), *Report of the World Congress III against Sexual Exploitation of Children & Adolescents*, [https://www.ecpat.org/wp-content/uploads/legacy/ECPATWCIIIReport\\_FINAL.pdf](https://www.ecpat.org/wp-content/uploads/legacy/ECPATWCIIIReport_FINAL.pdf).

<sup>62</sup> Livingstone (2008), *Taking Risky Opportunities in Youthful Content Creation: Teenagers' Use of Social Networking Sites for Intimacy, Privacy and Self-Expression*, <http://journals.sagepub.com/doi/10.1177/1461444808089415> (last visited 16 January 2020).

## 8 Guía para padres, cuidadores y tutores

Los consejos de seguridad se basan en el análisis de los datos reunidos y las investigaciones disponibles. Esta sección tiene por objeto reunir consejos para padres, cuidadores y tutores a fin de ayudarles a enseñar a sus niños a tener un comportamiento seguro, positivo y enriquecedor en línea.

Los padres, cuidadores y tutores deben tener en cuenta la naturaleza exacta de cada sitio web, el sentido del peligro de sus niños y la probabilidad de que el adulto pueda reducir los riesgos, antes de decidir qué entorno es apropiado para el niño.

Internet ofrece incontables posibilidades de empoderar a niños y jóvenes y ayudarlos a descubrir cosas por sí mismos. Enseñarles un comportamiento en línea positivo y responsable es fundamental. En el Cuadro 1 se desglosan los principales aspectos que han de tomar en consideración los padres y tutores.

## Cuadro 1: Principales aspectos que han de tomar en consideración padres, cuidadores y tutores

Padres, tutores			
	#	Principales aspectos a tener en cuenta	Descripción
Protección y seguridad de sus tecnologías.	1	Mantener el diálogo con sus hijos. Tratar de realizar actividades en línea con ellos.	<p>Interésese por lo que hacen en línea, mantenga el diálogo con ellos. Es importante que los niños y jóvenes no sientan que sus padres no les tienen confianza. El filtrado, la vigilancia y la restricción del acceso es importante, pero debe realizarse en un marco de diálogo y conversación. Cuando los niños y jóvenes pasan tiempo fuera de casa, tendrán acceso a otros dispositivos (posiblemente sin restricciones), de ahí la necesidad de una buena comunicación: ¿le contará si tuvo algún problema? Es importante no reaccionar exageradamente cuando los niños y jóvenes le cuenten algo que les ha sucedido en Internet. Lo importante es que lo hayan contado y reaccionar de forma correcta les hará sentir que pueden contar con su ayuda y volverán a pedirla en el futuro.</p> <p>Puede ser útil que los niños y jóvenes comprendan qué es Internet, para que conozcan mejor el "espacio" Internet donde residen sus plataformas favoritas como Instagram, Snapchat o YouTube. Internet puede parecer a menudo un lugar abstracto para los niños y los jóvenes y, si no lo comprenden, les puede resultar más difícil encajar los riesgos y reconocerlos/visualizarlos. Una posible analogía podría ser la de una gran ciudad que tiene muchos lugares agradables y gente encantadora, pero también zonas que no visitarías porque es arriesgado. Esto ayudará a los niños y jóvenes a reflexionar sobre las diferentes "audiencias" que pueden encontrarse cuando están en línea y cómo fluye la información, etc.</p> <p>Los padres deben interesarse por lo que hacen sus hijos en línea y estar preparados para compartir experiencias digitales con ellos a fin de promover la confianza y el diálogo.</p>

Padres, tutores		
#	Principales aspectos a tener en cuenta	Descripción
2	Identificar las tecnologías, dispositivos y servicios disponibles en su familia/hogar.	<p>Empezando por los dispositivos, identifique todos los aparatos de su casa que estén conectados, incluyendo teléfonos móviles, ordenadores portátiles, tabletas, así como televisores inteligentes, consolas de juego y monitores de actividad que su familia utiliza.</p> <p>Identifique los servicios y aplicaciones en línea que su familia utiliza en todos estos dispositivos.</p>
3	<p>Instalar <i>software</i> cortafuegos y antivirus en todos los dispositivos.</p> <p>Examinar si los programas de filtrado y bloqueo o de supervisión sirven de ayuda y son adecuados para su familia.</p>	<p>Asegúrese de que sus dispositivos tengan instalados antivirus y protección contra <i>malware</i> y de mantenerlos actualizados. Enseñe a sus hijos los fundamentos de la seguridad en Internet. Por ejemplo, ¿está actualizado el sistema operativo?, ¿está usando la última versión de una aplicación? ¿Están instalados los últimos parches de seguridad?</p> <p>Los productos de filtrado y supervisión son útiles, pero también hay que sopesar las cuestiones de confianza y privacidad. Los padres deben conversar con sus hijos sobre el motivo por el que se emplean estos productos para mantener la seguridad de la familia.</p>
Reglas	<p>4</p> <p>Convenir en las expectativas de la familia sobre el uso de Internet y los dispositivos personales, atendiendo especialmente a las cuestiones de privacidad, los sitios web, las aplicaciones y los juegos inadecuados para la edad, el acoso, el tiempo en pantalla y el peligro de los desconocidos.</p> <p>Instaurar también una cultura de apoyo en el hogar para que los niños y jóvenes no teman pedir ayuda a los padres/tutores.</p>	<p>En cuanto los niños y jóvenes empiecen a utilizar la tecnología, discuta y establezca una lista de reglas acordadas. Estas reglas deben estipular cuándo pueden utilizar Internet los niños y jóvenes y cómo deben hacerlo, así como las expectativas en cuanto a tiempo de pantalla.</p> <p>Modelo de conducta digital - Es importante que los padres den ejemplo a sus hijos. Es más probable que adopten los comportamientos correctos si toman como modelo a sus padres/tutores.</p> <p>Lo mismo puede aplicarse al hecho de tomar y compartir fotos: se debe buscar el consentimiento antes de publicar cualquier imagen en línea. Se ha de tomar en consideración cómo utilizan los padres Internet y las redes sociales en relación con su hijo, por ejemplo, publicando historias personales o fotos sobre el niño. Es necesario tener en cuenta la privacidad del niño tanto ahora como en el futuro.</p> <p>Los niños y los jóvenes deben sentirse libres para hablar sobre las presiones y problemas que afrontan en línea (y fuera de línea). Una forma de facilitar el diálogo es aprovechar las oportunidades que ofrecen los medios de comunicación para publicar historias sobre el comportamiento en Internet y en línea. De esta manera se despersonalizará el tema, pero permitirá a los niños y jóvenes manifestar una opinión.</p>

Padres, tutores			
	#	Principales aspectos a tener en cuenta	Descripción
Educación de padres y tutores	5	Conocer los servicios en línea y móviles utilizados por sus hijos (es decir, medios sociales, sitios web, aplicaciones, juegos, etc.) y saber bastante bien cómo los niños pasan su tiempo en línea.	<p>Comprenda cómo garantizar que los niños y jóvenes utilicen las aplicaciones y plataformas de la forma más segura posible, incluida la privacidad de las cuentas, las restricciones de edad, etc.</p> <p>Utilice las herramientas provistas con los dispositivos móviles, como Family Link u otras herramientas de control parental. Comprobar si se venden productos o si se incluyen compras en la aplicación.</p> <p>Trate de comprender las motivaciones de los niños y jóvenes cuando están en línea. ¿Por qué utilizan determinados sitios web y servicios? ¿Qué significan los diferentes sitios web y servicios en términos de grupos de amistad, sentido de identidad y de pertenencia? Así entenderá mejor los retos sociales y emocionales a los que se enfrentan los niños y jóvenes (que a veces pueden dar lugar a comportamientos de riesgo) y le dará ideas sobre cómo fortalecerse.</p>
Examen de las prestaciones de los sitios Internet	6	Tener en cuenta la edad de consentimiento digital	<p>Algunos países disponen de leyes que especifican una edad mínima a la cual una empresa o un sitio web puede pedir a un joven que facilite información personal sin haber obtenido previamente un consentimiento verificable de los padres. Esta edad de "consentimiento digital" suele oscilar entre los 13 y los 16 años.</p> <p>En algunos países se estima conveniente exigir el consentimiento de los padres antes de pedir a los jóvenes sus datos personales, mientras que en otros está consagrado en la legislación (véase el artículo 8 de la RPI para los Estados miembros de la UE). Muchos sitios web destinados a los niños más jóvenes piden el consentimiento parental antes de admitir a un nuevo usuario. Compruebe en cada servicio los requisitos de edad mínima.</p>

Padres, tutores		
#	Principales aspectos a tener en cuenta	Descripción
7	Controlar la utilización de tarjetas de crédito y otros medios de pago	Muchos dispositivos, aplicaciones y servicios pueden utilizarse para hacer compras y gestionar meticulosamente el acceso a las cuentas de los padres con tarjetas de crédito y mecanismos de pago almacenados. A fin de evitar el acceso no autorizado es importante mantener sus tarjetas de crédito y débito en lugar seguro y no revelar sus números de identificación personal.
8	Denunciar	Entérese de cómo denunciar problemas en las plataformas que utilizan sus hijos y cómo eliminar o modificar los perfiles: asegúrese de que, a medida que los niños crezcan, sepan cómo hacerlo. Asimismo, conozca las líneas locales para hacer denuncias.
9	Publicidad, información errónea y desinformación	Tenga en cuenta que la publicidad puede ser inapropiada o engañosa. Hable con sus hijos sobre cómo pueden denunciar anuncios y tener más control sobre lo que ven en Internet. Es importante reconocer que lo que ven los niños y jóvenes en Internet puede influenciar sus criterios. Colabore con ellos para ayudarles a desarrollar su cultura mediática en línea.

Padres y tutores			
	#	Principales aspectos a tener en cuenta	Descripción
Educación de los niños	10	Crear una cultura de ayuda	<p>Los niños y los jóvenes necesitan entender que el mundo en línea es un reflejo del mundo fuera de línea, con sus cosas buenas y malas. Es importante que sientan confianza para pedir ayuda y apoyo si algo ha ido mal y también para ayudar a otros en línea.</p> <p>Dependiendo de la edad de sus hijos, sería útil entender el contenido que ellos han publicado y cualquier perfil en línea.</p> <p>Los niños y los jóvenes deben ser capaces de reconocer los riesgos en línea –algunos son obvios pero otros no tanto– como la coacción, el chantaje o la humillación. Los perpetradores y los delincuentes recurren a todos estos mecanismos.</p> <p>Los niños y jóvenes también necesitan entender que el acceso en línea implica también responsabilidad. Las leyes se aplican tanto en línea como fuera de línea y que deben comportarse de manera correcta.</p>
	11	A medida que los niños y los jóvenes aprenden más sobre el mundo en línea, es posible que deseen reunirse con personas que no conocen en la vida real, pero con las que han entablado una relación en línea. Es importante tomar las medidas adecuadas para concienciarles de los peligros de encontrarse con desconocidos con quien han estado hablando en línea.	<p>Los niños y los jóvenes podrían correr un verdadero peligro si se encuentran en persona con extraños con los que sólo se han comunicado por Internet. Las personas en línea pueden no ser quienes dicen que son. No obstante, si el niño traba una fuerte amistad en línea y desea organizar un encuentro, en lugar de arriesgarse a que vaya solo o sin acompañante, deje claro que prefiere ir con él, o que vaya un adulto de confianza. Obviamente, dependerá de la edad del niño.</p> <p>También es importante tener en cuenta que ha aumentado el número de delitos sin contacto con delincuentes y autores que tratan de no conocer a un niño, sino de obtener de él un contenido sexualmente explícito.</p>
	12	La importancia de la información personal.	<p>Ayude a sus hijos a entender y gestionar su información personal. Explíqueles que deben colgar información que a usted y a él les parezca conveniente que vean otros. No deben compartir información de identificación personal. Recuerde a los niños y jóvenes deben preservar su reputación en línea. Una vez publicado, el contenido puede ser difícil cambiar/adaptar.</p>

Padres y tutores			
	#	Principales aspectos a tener en cuenta	Descripción
Educación del niño	13	Asegúrese de que los niños y jóvenes comprenden lo que significa colgar fotografías en Internet, suyas o de sus amigos	Explique al niño que las fotografías pueden revelar mucha información personal. Los niños y los jóvenes deben entender los riesgos de utilizar cámaras y colgar contenido. Preferiblemente, no deben publicar imágenes de terceros sin consentimiento previo. Esto incluye a los padres que toman fotos de sus hijos y las cuelgan. Asimismo, es importante que los niños y jóvenes entiendan que a veces son otros, en su red de amigos y familiares, quienes divulgan información, por lo que deben hablar con sus amigos y familiares y educarlos sobre colgar información excesiva. Aliente a los niños a no colgar fotografías de ellos mismos o de sus amigos con detalles claramente identificables tales como nombres de calles, matrículas de automóviles, o el nombre de la escuela en la camiseta.

## 9 El papel de los educadores

Es muy importante que los educadores no den por supuesto lo que los niños y los jóvenes saben o no acerca de los problemas de seguridad en línea; por ejemplo, una función importante de los educadores es enseñar a los niños y los jóvenes la importancia de las contraseñas, cómo mantenerlas seguras y cómo crear una contraseña sólida: muchos adolescentes comparten las contraseñas entre sí, lo cual se considera como señal de verdadera amistad.

Existe un gran debate sobre la privacidad de los niños y jóvenes en línea y, según un examen empírico realizado por la London School of Economics, los niños y jóvenes valoran su privacidad y además participan en estrategias de protección, pero también aprecian la posibilidad de participar en línea. Asimismo, el examen determinó que la mediación facilitada por los padres es importante para potenciar a los niños y jóvenes, ya que les permite experimentar cierto riesgo mientras aprenden a protegerse por su cuenta. También se señaló que *deberían considerarse los recursos de alfabetización mediática y formación para padres, educadores y asistentes sociales de niños, porque las pruebas indican que los adultos tienen importantes lagunas de conocimiento acerca de los riesgos y estrategias de protección de los datos y de la privacidad de los niños y jóvenes en línea*<sup>63</sup>.

Las escuelas tienen la oportunidad de transformar la enseñanza y ayudar a los alumnos a alcanzar su potencial y aumentar sus exigencias con respecto a las TIC. Ahora bien, también es importante que los niños y jóvenes aprendan a cómo utilizar estas nuevas tecnologías de manera segura, en particular las tecnologías más colaborativas, como las plataformas y servicios de redes sociales, que son un aspecto esencial del aprendizaje social productivo y creativo. Los niños y jóvenes pueden ahora crear fácilmente sus propios contenidos y compartirlos ampliamente a través de las plataformas de medios sociales, la mayoría de las cuales también permiten la transmisión en vivo.

Los educadores pueden ayudar a los niños y jóvenes a utilizar la tecnología de manera sensata y segura:

- Asegurarse de que la escuela ha definido políticas y prácticas seguras y que su eficacia se controla y evalúa periódicamente.
- Contribuir al desarrollo de las aptitudes digitales y la alfabetización digital mediante la inclusión de la educación cívica digital en sus planes de estudio. Es importante incluir conceptos de aprendizaje social y emocional dentro de la enseñanza de la seguridad en línea, ya que estos contribuirán a que los estudiantes comprendan y gestionen sus emociones para tener relaciones saludables y respetuosas, tanto en línea como en el mundo real.
- Asegurarse de que todos conocen la política de utilización aceptable y su empleo. Es importante que esa política esté adaptada a las distintas edades.
- Comprobar que la política de la escuela contra el acoso hace referencia a la intimidación por Internet y teléfonos móviles u otros aparatos, y que existen sanciones eficaces para los que no respeten esa política.
- Nombrar un coordinador de la seguridad en línea.
- Asegurarse de que la red de la escuela es segura y está protegida.
- Recurrir exclusivamente a un proveedor de servicio Internet acreditado.
- Utilizar un producto de filtrado/supervisión.

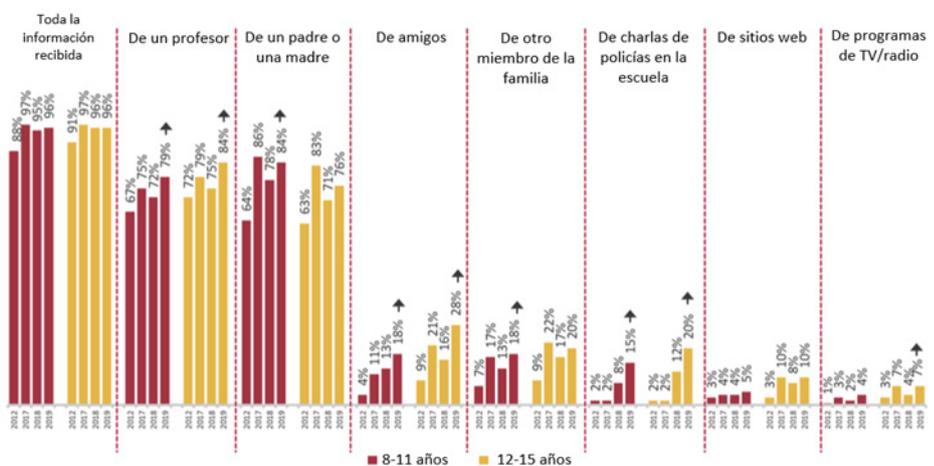
<sup>63</sup> Sonia Livingstone, Mariya Stoilova, y Rishita Nandagiri (2018), Children's Data and Privacy Online: Growing up in a Digital Age, <http://www.lse.ac.uk/media-and-communications/assets/documents/research/projects/childrens-privacy-online/Evidence-review-final.pdf>.

- Enseñar seguridad en línea a todos los niños y jóvenes y precisar dónde, cómo y cuándo se impartirán.
- Asegurarse de que todo el personal (incluido el personal auxiliar) ha recibido la formación adecuada y que pone periódicamente al día sus conocimientos.
- Tener un único punto de contacto en la escuela y poder recopilar y registrar los incidentes de seguridad en línea, que permitirá a la escuela conocer mejor las cuestiones o tendencias que se han de tener en cuenta.
- Asegurarse de que el equipo directivo y los rectores de la escuela son conscientes de la seguridad en línea en la escuela.
- Organizar una auditoria periódica de todas las medidas de ciberseguridad.
- Reconocer los efectos educativos y psicológicos que Internet y las tecnologías en línea pueden tener en los niños y jóvenes.
- El espectacular aumento en los últimos años de la utilización de Internet por los niños y jóvenes ha generado inquietudes crecientes acerca de la seguridad en línea. Desde siempre se ha observado un miedo recurrente de los posibles peligros de las tecnologías de comunicación, en particular en lo que concierne a los jóvenes. No obstante, se ha aducido que cuando esos peligros se investigan realmente, en muchos casos la culpable no es la propia tecnología, sino más bien el aumento de la actividad de los niños y jóvenes que utilizan la tecnología, además de la ansiedad por la pérdida del control parental. Se estima que los educadores desempeñan un papel esencial en la promoción y aplicación de la seguridad en Internet. Al parecer los padres en todo el mundo parecen creer que las escuelas deberían desempeñar un papel primordial en enseñar a los niños y jóvenes a utilizar de manera segura la tecnología, pero de las investigaciones también se desprende claramente que la principal fuente de información sobre cuestiones relacionadas con Internet para los niños y jóvenes es la escuela y los padres<sup>64</sup>. En el marco del proyecto de educación sobre ciudadanía digital del Consejo de Europa se determinó la necesidad de incluir más orientación sobre las competencias que deben incluirse en este tipo de educación<sup>65</sup>.

<sup>64</sup> Ofcom (2020), Children and Parents: Media Use and Attitudes Report 2019, [https://www.ofcom.org.uk/\\_\\_data/assets/pdf\\_file/0024/190518/children-media-use-attitudes-2019-chart-pack.pdf](https://www.ofcom.org.uk/__data/assets/pdf_file/0024/190518/children-media-use-attitudes-2019-chart-pack.pdf).

<sup>65</sup> Council of Europe (2018), *Guidelines to Respect, Protect and Fulfil the Rights of the Child in the Digital Environment, Recommendation CM/Rec(2018)7 of the Committee of Ministers, Building a Europe for and with Children*, <https://rm.coe.int/guidelines-to-respect-protect-and-fulfil-the-rights-of-the-child-in-th/16808d881a>.

**Figura 8: Niños que declaran haber recibido información o asesoramiento sobre cómo utilizar Internet de manera segura, entre los que se conectan en casa (2012) o en otros lugares (2017, 2018, 2019), desglosados por edad** <sup>66</sup>



Fuente: Ofcom.

- Al principio, la seguridad en línea consistía principalmente en soluciones tecnológicas, tales como *software* de filtrado, pero últimamente se ha observado una mayor movilidad de la tecnología de la información y, por consiguiente, los ordenadores de sobremesa ya no son el único medio de acceder a Internet. Cada vez son más los teléfonos móviles, tabletas, agendas digitales personales y consolas de juegos que ofrecen conexión de banda ancha y los niños y jóvenes pueden acceder a Internet desde la escuela, el hogar, la biblioteca, un café Internet, un restaurante de comida rápida, el club de jóvenes o incluso en los transportes públicos de camino a la escuela. Las escuelas ofrecen la oportunidad de trabajar en Internet, colectivamente en una red cerrada o sencillamente rodeado de otros niños y jóvenes. Las medidas iniciales obvias consisten en establecer medidas de seguridad eficaces en la red. Los niños y jóvenes pueden tener aparatos personales que no están amparados por la protección de la red, razón por la cual la educación, las charlas y el diálogo resultan esenciales.
- Es necesario diseñar y aplicar políticas de seguridad en línea que impliquen a una amplia gama de grupos de interés e interesados, entre los que cabe destacar:
  - directores de la escuela;
  - rectores;
  - personal directivo;
  - profesores de aula;
  - personal auxiliar;
  - padres o tutores;
  - personal de autoridades locales;
  - de ser posible, proveedores de servicios de Internet y los que prestan servicios de Internet y de banda ancha a las escuelas.

Todos esos grupos tienen conocimientos que pueden ayudar a determinar las políticas escolares, es importante consultarlos a todos. Ahora bien, definir estas políticas no basta y todos los que están en contacto con los niños y jóvenes deben adoptar métodos que

<sup>66</sup> Ofcom (2020), *Children and Parents: Media Use and Attitudes Report 2019*, [https://www.ofcom.org.uk/\\_data/assets/pdf\\_file/0024/190518/children-media-use-attitudes-2019-chart-pack.pdf](https://www.ofcom.org.uk/_data/assets/pdf_file/0024/190518/children-media-use-attitudes-2019-chart-pack.pdf).

ayuden al personal a identificar y adoptar un comportamiento seguro. Si todos estos grupos participan desde el principio, todos serán conscientes de la importancia de esas políticas y de su responsabilidad personal de concretizarlas. Crear un entorno TIC seguro para el aprendizaje comprende varios elementos importantes tales como:

- una infraestructura de sensibilización global;
- responsabilidades, políticas y procedimientos;
- un surtido eficaz de herramientas tecnológicas;
- una enseñanza completa en ciberseguridad;
- un programa para todos los integrantes del establecimiento;
- un proceso de supervisión que verifique constantemente la eficacia del entorno de aprendizaje de las TIC.

Todo ello debería estar incorporado en las políticas existentes de seguridad de los niños en la escuela, en lugar de considerar que lo debe administrar únicamente un equipo TIC. No tiene mucho sentido pensar que el acoso por Internet o teléfono móvil es distinto del acoso en la vida real. Tampoco significa que la tecnología no puede ser también una parte importante de la solución, de la manera siguiente:

- Prevención y protección contra virus.
- Sistemas de supervisión para controlar quién ha descargado qué, cuándo se telecargó y qué computador se utilizó.
- Filtrado y control de contenido para reducir al mínimo el contenido inapropiado en la red escolar.

Los problemas que plantean las nuevas tecnologías no afectan a todos los niños y jóvenes, y cuando realmente surgen problemas, dependen de la edad de los niños y jóvenes que utilizan esas tecnologías. A finales de 2008, la *Internet Safety Technical Taskforce* de Estados Unidos publicó un informe sobre mejorar la seguridad de los niños y tecnologías en línea, que contenía información muy útil sobre publicaciones originales relativas a proposiciones, acoso y hostigamiento sexuales en línea, así como exposición a contenidos problemáticos<sup>67</sup>. En ese informe se señaló que "resulta inquietante que los medios de información generales amplifiquen esos temores y los vuelvan desproporcionados con respecto a los riesgos que deben afrontar los jóvenes". Más de diez años después, sigue siendo así, y los padres y educadores son bombardeados con titulares sensacionalistas y que probablemente animan a los adultos a limitar el acceso por los niños a los servicios en línea en lugar de educar y empoderar a los niños para utilizarlos de manera segura.

El peligro es que los riesgos conocidos queden ocultos y se reduzca la probabilidad de que la sociedad estudie los factores que generan dichos riesgos, que por inadvertencia pueden resultar perjudiciales. Las noticias periodísticas sobre los delitos cometidos contra los niños y jóvenes a través de Internet parecen reflejar las opiniones polarizadas de profesionales y académicos que trabajan en este sector, que oscilan entre los que consideran peligroso distorsionar la amenaza que representa para los niños y jóvenes, y los que opinan que se ha subestimado mucho esta amenaza.

Ahora bien, se considera preocupante que la tecnología utilizada en Internet pueda volver vulnerables a ciertos niños y jóvenes que los educadores, junto con padres y tutores, tengan

<sup>67</sup> ISTTF (2008), *Enhancing Child Safety and Online Technologies: Final Report of the Internet Safety Technical Task Force to the Multi-State Working Group on Social Networking of State Attorneys General of the United States*, [https://cyber.harvard.edu/sites/cyber.law.harvard.edu/files/ISTTF\\_Final\\_Report.pdf](https://cyber.harvard.edu/sites/cyber.law.harvard.edu/files/ISTTF_Final_Report.pdf).

responsabilidades al respecto. Entre las distintas maneras en que los niños y jóvenes pueden convertirse en víctimas en línea figuran:

- Hacer proposiciones o seducir al niño.
- Exponerlo a material problemático o ilegal.
- Exponer a los jóvenes a un medio que pueda fomentar un comportamiento dañino.
- Ciberacoso.

En la Figura 7 *supra* se muestra una clasificación útil de los riesgos en línea.

### **Entornos educativos informales**

Más allá de la escuela y el hogar, es probable que los niños accedan a Internet y utilicen servicios en ciertos entornos informales, por ejemplo, un club juvenil o un grupo de iglesia. La interrelación entre la vida en línea y fuera de línea de los niños y jóvenes significa que quienes trabajan con niños en esos entornos probablemente influyan en los niños del entorno digital y en su seguridad en línea, aunque no sea ese su principal objetivo. Por consiguiente, todos los que trabajan en entornos más informales deberían comprender los riesgos y oportunidades y poder apoyar a los niños de manera adecuada o acceder a la ayuda y la formación necesaria.

Las consideraciones y principios fundamentales de la guía para educadores también se aplican en esos entornos, aunque puede haber algunas diferencias contextuales o consideraciones adicionales.

### **Administración de dispositivos, filtrado y comunicación**

El personal auxiliar, voluntarios y niños en entornos informales acceden a los servicios probablemente con sus propios dispositivos o sistemas de administración de dispositivos, y el contenido filtrado puede estar menos disponible o ser menos sólido que en las escuelas. Por consiguiente, para garantizar que los profesionales y los niños comprendan cómo proteger y administrar su propio dispositivo es necesario prestar mayor atención en los entornos informales. De igual modo, si se dispone de opciones de filtrado menos sofisticadas, los educadores y los niños no deben depender excesivamente de ellas para su protección.

Los entornos informales deben seguir aplicando políticas y directrices estrictas y bien fundamentadas para la protección de los niños; sin embargo, en algunos entornos los educadores o voluntarios quizá no tengan acceso a dispositivos o cuentas de correo electrónico propios de dicho entorno. Por consiguiente, se debe prestar más atención a la utilización de dispositivos personales y cómo se supervisan o gestionan, en su caso, de forma segura en las políticas y en la práctica.

Por otra parte, sin acceso a las tecnologías y equipos de "enseñanza", ni al correspondiente apoyo, es más probable que los medios sociales y los servicios de mensajería más conocidos se utilicen con mayor asiduidad en los entornos informales que en las escuelas. Por consiguiente, quizás sea necesario prestar más atención a la política, la práctica y la formación de las organizaciones para determinar si se utilizan y administran de manera segura.

### **Formación y apoyo**

Los educadores y voluntarios que trabajan en entornos informales quizás tengan menos oportunidades de recibir formación, actualizar sus conocimientos o acceder a la diversidad de servicios de apoyo que los educadores en los entornos oficiales. Tal vez haya que considerar

la forma en que las organizaciones informales encuentran, imparten y financian la formación y apoyo de este tipo.

En el Cuadro 2 se identifican algunos aspectos fundamentales que han de tomar en consideración los educadores.

## 10 Guía para educadores

Se reconoce que cada profesor/educador no tendrá control sobre algunas de las esferas que se examinan en el Cuadro 2 *infra*, como el filtrado y la supervisión. Cabe esperar que estas medidas las adopte la escuela o el entorno escolar.

**Cuadro 2: Principales aspectos a tener en cuenta por los educadores**

	#	Principales aspectos a tener en cuenta	Descripción
Seguridad y protección de los dispositivos	1	Comprobar que todos los dispositivos son seguros y están protegidos por una contraseña.	Los profesores son tan vulnerables como cualquier otra persona a los ataques cibernéticos, <i>malware</i> , virus y piratas. Es importante que se aseguren de que todo dispositivo esté debidamente protegido (por contraseñas seguras) y bloqueado cuando no se utilice (por ejemplo, si un profesor necesita salir de la clase, debe bloquear todos los dispositivos o salir/cerrar la sesión).
	2	Instalar <i>software</i> antivirus y cortafuegos.	Asegúrese de que todos los dispositivos tengan instalado cortafuegos y <i>software</i> antivirus, y que éste se mantenga actualizado.
Políticas	3	Todas las escuelas deben disponer de una política que rijan dónde y cómo utilizar la tecnología dentro de sus instalaciones por los diferentes interesados y cómo se gestionan los incidentes de protección de la infancia, incluso en línea.	Los profesores deben cumplir la política relativa al uso de la tecnología móvil y otros dispositivos electrónicos. Es importante que los profesores den ejemplo con su comportamiento al utilizar los dispositivos. Las escuelas deben especificar dónde y cuándo se pueden utilizar los dispositivos móviles.
	4	Imágenes de alumnos.	Las escuelas deben disponer de una política concreta sobre fotos de alumnos. ¿Se permite al personal tomar fotos con fines educativos? ¿Los padres/tutores/alumnos han dado su correspondiente autorización? Lo ideal sería que la política de la escuela no permita utilizar dispositivos personales con este fin para proteger tanto a los alumnos como al personal.

	#	Principales aspectos a tener en cuenta	Descripción
Filtrado y supervisión	5	Comprobar que la conexión a Internet facilitada por la escuela está filtrada y vigilada.	<p>Los alumnos no deben poder acceder a contenidos perjudiciales o impropios desde los sistemas informáticos de la escuela. Ningún sistema de filtrado es totalmente eficaz, por lo que es fundamental que estas soluciones técnicas se complementen con una buena enseñanza y aprendizaje, así como en una vigilancia eficaz. Como mínimo, el filtrado debe impedir el acceso a contenidos ilícitos, así como a contenidos considerados inadecuados o nocivos. A modo de ejemplo, se deben considerar las siguientes categorías de contenido perjudicial:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Discriminación</li> <li>- Discurso de odio</li> <li>- Uso indebido de drogas o sustancias</li> <li>- Extremismo</li> <li>- Pornografía</li> <li>- Piratería y robo de derechos de autor</li> <li>- Autolesión o suicidio</li> <li>- Violencia extrema</li> </ul>

	#	Principales aspectos a tener en cuenta	Descripción
Reputación en línea/huella digital	6	Reconocer la importancia de la huella digital y la reputación en línea.	<p>Los profesores deben ser conscientes de que lo que dicen y hacen en línea puede afectar a su reputación y también a la reputación de la escuela/universidad.</p> <p>Los profesores siempre deben actuar de manera profesional en línea. Se debe enseñar a los niños la importancia de la reputación en línea y cómo gestionarla eficazmente.</p>
Cómo comunicarse profesionalmente con seguridad	7	Reconocer la importancia de la comunicación profesional en línea con alumnos, padres y otros interesados.	<p>Siempre debe haber un límite claro entre la vida personal y profesional del profesor, comprendida su actividad en línea.</p> <p>Para cualquier comunicación entre el personal y los alumnos o padres, se debe utilizar siempre la dirección de correo electrónico de la escuela. Conviene que las escuelas se aseguren de que las políticas de comunicación o los códigos de conducta prohíban la comunicación a título personal y toda comunicación sin fines educativos o en plataformas no escolares.</p> <p>Lo ideal sería que no se utilizaran dispositivos personales para comunicarse con los alumnos o padres/tutores.</p> <p>Debe evitarse toda comunicación digital individualizada.</p> <p>Si se realizan videoconferencias o cursos a distancia, las escuelas deben tener claras las expectativas tanto del personal como de los alumnos. (Por ejemplo, pensar dónde se imparte el curso/ comunicación digital, por ejemplo, que no sea un dormitorio, y tener en cuenta que puede haber otras personas en el hogar/clase).</p>
Comportamiento y vulnerabilidad de los alumnos en línea y su incidencia en la protección y el bienestar	8	Comprender los riesgos y beneficios a los que pueden verse expuestos los alumnos cuando realizan actividades en línea.	<p>Los profesores deben comprender lo que los niños y jóvenes hacen cuando están en línea y los riesgos y beneficios que conlleva.</p>

## 11 Conclusión

Las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) han transformado la vida del hombre moderno. Ofrecen comunicaciones en tiempo real, acceso sin fronteras y casi ilimitado a la información e innumerables servicios innovadores. Por otra parte, también han creado nuevas oportunidades de explotación y abuso. Sin las protecciones adecuadas, los niños y jóvenes, que figuran entre los mayores usuarios de Internet, corren el riesgo de sufrir solicitudes sexuales no deseadas, acoso y exposición indeseada a material violento, sexual y perturbador.

Sin los mecanismos adecuados para crear un entorno cibernético seguro, los niños y los jóvenes seguirán siendo vulnerables. Si bien todos estamos mejor sensibilizados sobre los riesgos que entraña una utilización insegura de las TIC, todavía queda muchísimo por hacer. Por consiguiente, es fundamental que padres y educadores examinen y decidan, junto con los niños y jóvenes, lo que es una utilización apropiada y segura, y cómo comportarse de manera responsable al utilizar las TIC.

Si colaboran, padres, educadores, niños y jóvenes pueden cosechar los beneficios de las TIC y, a su vez, reducir lo más posibles peligros para los niños y jóvenes.

## Terminología

Las definiciones que figuran a continuación se basan principalmente en la terminología existente, elaborada en la Convención sobre los Derechos del Niño, 1989, así como por el grupo de trabajo interinstitucional sobre la explotación sexual de niñas, niños y adolescentes, en sus Orientaciones terminológicas para la protección de niñas, niños y adolescentes contra la explotación y el abuso sexuales, 2016<sup>68</sup> (Orientaciones de Luxemburgo), por el Convenio del Consejo de Europa: Protección de los niños contra la explotación y el abuso sexual, 2012<sup>69</sup>, así como por el Informe Global Kids Online, 2019<sup>70</sup>.

### **Adolescente**

Es adolescente toda persona de entre 10 y 19 años de edad. Es importante señalar que, con arreglo al derecho internacional, el término "adolescente" no es vinculante y que las personas menores de 18 años de edad se consideran niños, mientras que las de 18-19 años de edad son adultos salvo que, en virtud de la ley que les sea aplicable, hayan alcanzado antes la mayoría de edad<sup>71</sup>.

### **Inteligencia artificial (IA)**

En el sentido más amplio, el término se refiere indistintamente a los sistemas que son pura ciencia ficción (los llamados IA "fuertes" que son autoconscientes) y a los sistemas que ya están en funcionamiento y son capaces de realizar tareas muy complejas (reconocimiento facial o de voz, conducción de vehículos - estos sistemas se describen como IA "débiles" o "moderados")<sup>72</sup>.

### **Sistemas IA**

Un sistema de IA es un sistema basado en una máquina que, para un determinado conjunto de objetivos definidos por el ser humano, puede hacer predicciones o recomendaciones y tomar decisiones que influyen en entornos reales o virtuales, y está diseñado para funcionar con diversos niveles de autonomía<sup>73</sup>.

### **Alexa**

**Amazon Alexa**, o simplemente **Alexa**, es un asistente virtual de IA desarrollado por Amazon. Es capaz de interactuar con la voz, reproducir música, hacer listas de tareas, configurar alarmas, transmitir podcasts, reproducir audiolibros y proporcionar información sobre el tiempo, el tráfico, los deportes y otra información en tiempo real, como noticias. Alexa también puede controlar varios dispositivos inteligentes actuando como un sistema de automatización del hogar. Los usuarios pueden ampliar las capacidades de Alexa instalando *skills* o "destrezas"

<sup>68</sup> Terminología y semántica (2016), Orientaciones terminológicas para la protección de niñas, niños y adolescentes contra la explotación y el abuso sexuales, <http://luxembourgguidelines.org/es/spanish-version-es>.

<sup>69</sup> Consejo de Europa (2012), *Convenio del Consejo de Europa para la protección de los niños contra la explotación y el abuso sexual*, <https://rm.coe.int/CoERMPublicCommonSearchServices/DisplayDCTMContent?documentId=090000168046e1cc>.

<sup>70</sup> Globalkidsonline.net (2019), *Done Right, Internet Use Can Increase Learning and Skills*, <http://globalkidsonline.net/synthesis-report-2019/>.

<sup>71</sup> UNICEF y UIT (2015), *Directrices de protección de la infancia en línea para la Industria*, [https://www.itu.int/en/cop/Documents/COP%20Guidelines\\_Spanish.pdf](https://www.itu.int/en/cop/Documents/COP%20Guidelines_Spanish.pdf).

<sup>72</sup> Consejo de Europa (2020), *What's AI?*, <https://www.coe.int/en/web/artificial-intelligence/what-is-ai>.

<sup>73</sup> OCDE (2019), *Recommendation of the Council on Artificial Intelligence*, <https://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:hTtMv9k1ak8J:https://legalinstruments.oecd.org/api/print%3Fids%3D648%26lang%3Den+&cd=3&hl=en&ct=clnk&gl=ch&client=safari>.

(funcionalidad adicional desarrollada por terceros, más conocidas con el nombre de aplicaciones en otros entornos, como programas meteorológicos y funciones de audio)<sup>74</sup>.

### **Interés superior del niño**

Describe todos los factores necesarios para tomar una decisión en un caso específico para un niño en particular o un grupo de niños<sup>75</sup>.

### **Niño, niña y adolescente**

De acuerdo con el artículo 1 de la Convención sobre los Derechos del Niño, "niño" es todo ser humano menor de 18 años de edad salvo que, en virtud de la ley que le sea aplicable, haya alcanzado antes la mayoría de edad<sup>76</sup>.

### **Explotación y abuso sexuales infantil (EASI)**

Describe toda forma de explotación sexual y abuso sexual (CRC, 1989, art. 34), "a) La incitación o la coacción para que un niño se dedique a cualquier actividad sexual ilegal; b) La utilización de un niño con fines de explotación sexual comercial u otras prácticas sexuales ilegales; c) La utilización de un niño para la producción de imágenes o grabaciones sonoras de abusos sexuales a niños"; así como el "contacto sexual que normalmente implica el uso de la fuerza sobre una persona sin consentimiento"<sup>77</sup>. La explotación y el abuso sexuales de los niños sucede cada vez más por Internet, o guarda cierta relación con el entorno en línea<sup>78</sup>.

### **Material de abuso (y explotación) sexual infantil (MASI)**

La rápida evolución de las TIC ha creado nuevas formas de explotación y abuso sexuales de niños en línea, que suceden virtualmente y no tienen por qué incluir el encuentro físico con el niño<sup>79</sup>. Si bien en muchas jurisdicciones todavía se clasifican las imágenes y vídeos de abuso sexual infantil como "pornografía infantil" o "imágenes indecentes de niños", en estas directrices englobamos ambos conceptos en el término material de abuso sexual infantil (en adelante, MASI). Esta definición está en consonancia con las Directrices de la Comisión de Banda Ancha y el Modelo de Respuesta Nacional de la Alianza Global WePROTECT<sup>80</sup>. Este término describe con

<sup>74</sup> Amazon (2019), *Alexa Skills Kit Official Site: Build Skills for Voice*, <https://developer.amazon.com/en-US/alexa/alexa-skills-kit>.

<sup>75</sup> OHCHR (1990), *Convention on the Rights of the Child*, <https://www.ohchr.org/en/professionalinterest/pages/crc.aspx>.

<sup>76</sup> UNICEF y UIT (2015), *Directrices de protección de la infancia en línea para la Industria*, [https://www.itu.int/en/cop/Documents/COP%20Guidelines\\_Spanish.pdf](https://www.itu.int/en/cop/Documents/COP%20Guidelines_Spanish.pdf).

<sup>77</sup> Terminología y semántica (2016), *Orientaciones terminológicas para la protección de niñas, niños y adolescentes contra la explotación y el abuso sexuales*, <http://luxembourgguidelines.org/es/spanish-version-es>.

<sup>78</sup> Terminología y semántica (2016), *Orientaciones terminológicas para la protección de niñas, niños y adolescentes contra la explotación y el abuso sexuales*, <http://luxembourgguidelines.org/es/spanish-version-es>.

<sup>79</sup> Terminología y semántica (2016), *Orientaciones terminológicas para la protección de niñas, niños y adolescentes contra la explotación y el abuso sexuales*, <http://luxembourgguidelines.org/es/spanish-version-es>; UNICEF y Global Kids Online (2019), *Global Kids Online Comparative Report*, <https://www.unicef-irc.org/publications/pdf/GKO%20LAYOUT%20MAIN%20REPORT.pdf>.

<sup>80</sup> WePROTECT Global Alliance (2016), *Preventing and Tackling Child Sexual Exploitation and Abuse (CSEA): A Model National Response*, <https://static1.squarespace.com/static/5630f48de4b00a75476ecf0a/t/582ba50bc534a51764e8a4ec/1479255310190/WePROTECT+Global+Alliance+Model+National+Response+Guidance.pdf>; Broadband Commission (2019), *Child Online Safety: Minimizing the Risk of Violence, Abuse and Exploitation Online*, [https://broadbandcommission.org/Documents/working-groups/ChildOnlineSafety\\_Report.pdf](https://broadbandcommission.org/Documents/working-groups/ChildOnlineSafety_Report.pdf).

mayor precisión el contenido. La pornografía se refiere a una industria legítima y comercializada, y tal como las Orientaciones de Luxemburgo establecen el uso del término:

*"puede (inadvertidamente o no) contribuir a disminuir la gravedad, trivializar o incluso legitimar lo que en realidad es abuso sexual y/o explotación sexual de los niños [...] el término 'pornografía infantil' podría sugerir que los actos cuentan con el consentimiento del niño y representan material sexual legítimo"*<sup>81</sup>.

El término MASI se refiere al material que representa actos de explotación o abuso sexual de un niño. Comprende, entre otras cosas, grabaciones de abuso sexual de niños por adultos; imágenes de niños en actos sexuales explícitos; imágenes de órganos sexuales de niños producidas o utilizadas con fines principalmente sexuales.

### **Niños y jóvenes**

Toda persona menor de 18 años, siendo los niños, también llamados niños pequeños en estas directrices, los menores de 15 años y jóvenes los que tienen entre 15 y 18 años.

### **Juguetes conectados**

Los juguetes conectados se conectan a Internet mediante tecnologías como Wi-Fi y Bluetooth, y suelen funcionar junto con aplicaciones que permiten el juego interactivo de los niños. Según Juniper Research, en 2015 el mercado de juguetes conectados alcanzó los 2 800 millones de dólares y se prevé que alcance los 11 000 millones de dólares en 2020. Estos juguetes recogen y almacenan información personal de los niños, como su nombre, geolocalización, direcciones, fotografías, grabaciones de audio y vídeo<sup>82</sup>.

### **Ciberacoso, también denominado acoso en línea**

Por ciberacoso se entiende la agresión deliberada y reiterada por una persona o grupo, utilizando la tecnología digital, contra una víctima que no puede defenderse fácilmente<sup>83</sup>. Suele consistir en "utilizar la tecnología digital e Internet para publicar información ofensiva sobre alguien, compartir información privada, fotos o vídeos con fines lesivos, enviar amenazas o insultos (por correo electrónico, mensajería instantánea, chat, textos), difundir rumores e información falsa sobre la víctima o excluirla deliberadamente de las comunicaciones en línea"<sup>84</sup>. Puede tratarse de comunicaciones directas (chateando o mediante mensajes de texto), semipúblicas (como el envío de mensajes en una lista de correo electrónico) o públicas (como la creación de un sitio web dedicado a burlarse de la víctima).

<sup>81</sup> Terminología y semántica (2016), Orientaciones terminológicas para la protección de niñas, niños y adolescentes contra la explotación y el abuso sexuales, <http://luxembourgguidelines.org/es/spanish-version-es>.

<sup>82</sup> Jeremy Greenberg (2017), *Dangerous Games: Connected Toys, COPPA, and Bad Security*, <https://georgetownlawtechreview.org/dangerous-games-connected-toys-coppa-and-bad-security/GLTR-12-2017/>.

<sup>83</sup> Anna Costanza Baldry, Anna Sorrentino, y David P. Farrington (2019), *Cyberbullying and Cybervictimization versus Parental Supervision, Monitoring and Control of Adolescents' Online Activities*, <https://doi.org/10.1016/j.chilyouth.2018.11.0058>.

<sup>84</sup> Terminología y semántica (2016), Orientaciones terminológicas para la protección de niñas, niños y adolescentes contra la explotación y el abuso sexuales, <http://luxembourgguidelines.org/es/spanish-version-es>; "UNICEF and Global Kids Online (2019), *Global Kids Online Comparative Report*, <https://www.unicef-irc.org/publications/pdf/GKO%20LAYOUT%20MAIN%20REPORT.pdf>.

### **Odio cibernético, discriminación y extremismo violento**

"El odio cibernético, la discriminación y el extremismo violento son un tipo distinto de violencia cibernética, que se dirige contra una identidad colectiva, en lugar de contra una persona en concreto [...], a menudo por motivos de raza, orientación sexual, religión, nacionalidad o situación migratoria, sexo/género y política"<sup>85</sup>.

### **Civismo digital**

Por civismo digital se entiende la capacidad de participar de manera positiva, crítica y competente en el entorno digital, aprovechando las aptitudes de comunicación y creación efectivas, a fin de entablar la participación social respetando derechos humanos y la dignidad mediante el uso responsable de la tecnología<sup>86</sup>.

### **Cultura digital**

Por cultura digital se entiende disponer de las aptitudes necesarias para vivir, aprender y trabajar en una sociedad en la que la comunicación y el acceso a la información se realiza cada vez más a través de tecnologías digitales como plataformas de Internet, medios sociales y dispositivos móviles<sup>87</sup>. Comprende la comunicación clara, conocimientos técnicos y pensamiento crítico.

### **Resiliencia digital**

Este término se refiere a la capacidad del niño para afrontar emocionalmente los peligros a los que se expone en Internet. Incluye los recursos emocionales que el niño debe tener para comprender cuándo se encuentra en situación de riesgo en línea, saber a quién dirigirse para buscar ayuda, aprender de la experiencia y recuperarse cuando las cosas salen mal<sup>88</sup>.

### **Educadores**

Un educador es una persona que trabaja sistemáticamente para mejorar los conocimientos de otra persona sobre un tema. Comprende tanto a quienes enseñan en las aulas como a otros que, de manera más informal, por ejemplo, utilizan las plataformas y servicios de redes sociales para informar acerca de la seguridad en línea o imparten cursos comunitarios o escolares para que los niños y jóvenes estén seguros en línea.

La labor de los educadores depende del contexto en el cual trabajan y la edad de los niños y jóvenes (o adultos) de los que se ocupan.

### **Rector**

Persona a cuyo cargo está la estructura de administración/gobernanza de la escuela.

### **Seducción/seducción en línea**

<sup>85</sup> UNICEF and Global Kids Online (2019), *Global Kids Online Comparative Report*, <https://www.unicef-irc.org/publications/pdf/GKO%20LAYOUT%20MAIN%20REPORT.pdf>.

<sup>86</sup> Council of Europe (date?), *Digital Citizenship and Digital Citizenship Education*, <https://www.coe.int/en/web/digital-citizenship-education/home>.

<sup>87</sup> Western Sydney University-Claire Urbach (date?), *What Is Digital Literacy?*, [https://www.westernsydney.edu.au/studysmart/home/digital\\_literacy/what\\_is\\_digital\\_literacy](https://www.westernsydney.edu.au/studysmart/home/digital_literacy/what_is_digital_literacy).

<sup>88</sup> Dr. Andrew K. Przybylski, et al. (2014), *A Shared Responsibility. Building Children's' Online Resilience Report*, <https://parentzone.org.uk/sites/default/files/Building%20Online%20Resilience%20Report.pdf>.

La seducción (*grooming*) o seducción en línea, tal como se define en las Orientaciones de Luxemburgo, consiste en establecer/entablar una relación con un niño, ya sea en persona o por Internet u otras tecnologías digitales, con el propósito de facilitar el contacto en línea o fuera de línea y persuadir al niño para que mantenga una relación de carácter sexual<sup>89</sup>. Es un proceso destinado a engatusar al niño para que adopte un comportamiento o entable conversaciones de carácter sexual, con o sin su conocimiento, o un proceso caracterizado por la comunicación y la socialización entre el agresor y el niño a fin de conseguir que éste último sea más vulnerable al abuso sexual. El derecho internacional no define el concepto de *grooming* (seducir); algunas jurisdicciones, como Canadá, utilizan el término *luring* (engatusar).

### **Tecnologías de la información y la comunicación (TIC)**

Por tecnologías de la información y la comunicación se entiende todas las tecnologías de la información centradas en la comunicación. Quedan comprendidos los servicios y dispositivos de conexión a Internet, como computadores, portátiles, tabletas, teléfonos inteligentes, consolas de juegos, televisores y relojes<sup>90</sup>. También incluye otros servicios como la radio, la banda ancha, los equipos de red y los sistemas de satélite.

### **Juegos en línea**

Se entiende por "juego en línea" cualquier tipo de juego digital comercial individual o multijugador a través de cualquier dispositivo conectado a Internet, incluidas las consolas de juegos, las computadoras de escritorio, los portátiles, las tabletas y los teléfonos móviles.

El "ecosistema de juegos en línea" comprende ver cómo juegan jugadores de videojuegos a través de plataformas de deportes electrónicos, de secuenciación o de publicación de vídeos, que suelen ofrecer a los espectadores la posibilidad de formular comentarios o interactuar con los jugadores y otros miembros del público<sup>91</sup>.

### **Herramientas de control parental**

*Software* que permite a los usuarios, normalmente uno de los padres, controlar algunas o todas las funciones de un computador u otro dispositivo con conexión a Internet. Por lo general, esos programas permiten impedir el acceso a determinados tipos o clases de sitios web o servicios en línea. Algunos también ofrecen la posibilidad de administrar el tiempo, es decir, el dispositivo puede configurarse para acceder a Internet sólo entre determinadas horas. Las versiones más avanzadas permiten grabar todos los textos enviados o recibidos por el dispositivo. Los programas normalmente estarán protegidos por contraseña<sup>92</sup>.

### **Padres, cuidadores y tutores**

Varios sitios Internet se refieren a los padres de manera genérica (por ejemplo, en una "página para padres" y mencionan "controles parentales"). Por consiguiente, sería útil definir las personas que, en un mundo ideal, deberían empoderar a los niños para que aprovechen al

<sup>89</sup> Terminología y semántica (2016), Orientaciones terminológicas para la protección de niñas, niños y adolescentes contra la explotación y el abuso sexuales, <http://luxembourgguidelines.org/es/spanish-version-es>.

<sup>90</sup> UNICEF y UIT (2015), *Directrices de protección de la infancia en línea para la Industria*, [https://www.itu.int/en/cop/Documents/COP%20Guidelines\\_Spanish.pdf](https://www.itu.int/en/cop/Documents/COP%20Guidelines_Spanish.pdf).

<sup>91</sup> UNICEF (2019), *Child Rights and Online Gaming: Opportunities & Challenges for Children and the Industry*, [https://www.unicef-irc.org/files/upload/documents/UNICEF\\_CRBDigitalWorldSeriesOnline\\_Gaming.pdf](https://www.unicef-irc.org/files/upload/documents/UNICEF_CRBDigitalWorldSeriesOnline_Gaming.pdf).

<sup>92</sup> UNICEF y UIT (2015), *Directrices de protección de la infancia en línea para la Industria*, [https://www.itu.int/en/cop/Documents/COP%20Guidelines\\_Spanish.pdf](https://www.itu.int/en/cop/Documents/COP%20Guidelines_Spanish.pdf).

máximo las oportunidades disponibles en línea, velando, a su vez, por que los niños y jóvenes utilicen Internet de manera segura y responsable y darles su consentimiento para que accedan a determinados sitios web. En este documento, el término "padres" se refiere a cualquier persona (excluyendo a los educadores) que sea responsable legal del niño. La responsabilidad parental, así como los derechos legales de los padres varían de un país a otro.

### **Información personal**

Este término describe la información de identificación personal que se recaba en línea. Esta información comprende el nombre completo, información de contacto como la dirección postal y de correo electrónico, números de teléfono, huellas dactilares o material de reconocimiento facial, números de seguro o cualquier otro dato que permite el contacto físico o en línea o localizarla. En este contexto, también se refiere a cualquier información sobre un niño y su entorno, recabada en línea por los proveedores de servicios en línea, en particular juguetes conectados e Internet de las cosas, así como cualquier otra tecnología conectada.

### **Privacidad**

La privacidad se suele determinar a partir de la información personal que se comparte en línea, el perfil público en los medios sociales, la información que se comparte con conocidos en línea, la configuración de privacidad, las contraseñas compartidas con amigos y la preocupación por la privacidad<sup>93</sup>.

### **Sextear**

Por sextear se entiende el envío, recepción o intercambio de contenido sexual autoproducido, como imágenes, mensajes o vídeos, a través del móvil y/o Internet<sup>94</sup>. En la mayoría de los países, la creación, distribución y posesión de imágenes sexuales de niños es ilegal. Si se revelan imágenes sexuales de niños, los adultos deben abstenerse de verlas. El hecho de que un adulto comparta imágenes sexuales con un niño es siempre un acto delictivo, y aun cuando se compartan entre niños, puede resultar dañino, por lo que es necesario informar y tomar medidas para eliminar las imágenes compartidas.

### **Sextorsión o extorsión sexual de niños**

La sextorsión es "chantajear a una persona valiéndose para ello de imágenes autogeneradas de esa persona con el fin de obtener favores sexuales, dinero u otros beneficios bajo la amenaza de publicar dichas imágenes sin el consentimiento de la persona en cuestión (por ejemplo, colgando las imágenes en las redes sociales)<sup>95</sup>.

### **Internet de las cosas**

<sup>93</sup> US Federal Trade Commission (1998), *Children's Online Privacy Protection Act*, <https://www.ecfr.gov/cgi-bin/text-idx?SID=4939e77c77a1a1a08c1cbf905fc4b409&node=16%3A1.0.1.3.36&rgn=div5>.

<sup>94</sup> Terminología y semántica (2016), Orientaciones terminológicas para la protección de niñas, niños y adolescentes contra la explotación y el abuso sexuales, <http://luxembourgguidelines.org/es/spanish-version-es>.

<sup>95</sup> Terminología y semántica (2016), Orientaciones terminológicas para la protección de niñas, niños y adolescentes contra la explotación y el abuso sexuales, <http://luxembourgguidelines.org/es/spanish-version-es>.

Internet de las cosas constituye la siguiente etapa hacia la digitalización de la sociedad y la economía, en la que los objetos y las personas se interconectan a través de redes de comunicación e informan sobre su estado y/o el entorno que los rodea<sup>96</sup>.

### **URL**

Es la sigla utilizada para "localizador uniforme de recursos", es decir, la dirección de una página web de Internet<sup>97</sup>.

### **Realidad virtual**

La realidad virtual es la utilización de la tecnología informática para crear el efecto de un mundo tridimensional interactivo en el que los objetos tienen un sentido de presencia espacial<sup>98</sup>.

### **WI-FI**

Wi-Fi (Wireless Fidelity o fidelidad inalámbrica) es el conjunto de normas técnicas que permiten la transmisión de datos a través de redes inalámbricas<sup>99</sup>.

<sup>96</sup> Ntantko (2013), *The Internet of Things, Digital Single Market*, <https://ec.europa.eu/digital-single-market/en/internet-of-things>.

<sup>97</sup> UNICEF y UIT (2015), *Directrices de protección de la infancia en línea para la Industria*, [https://www.itu.int/en/cop/Documents/COP%20Guidelines\\_Spanish.pdf](https://www.itu.int/en/cop/Documents/COP%20Guidelines_Spanish.pdf).

<sup>98</sup> NASA (date?), *Virtual Reality*, en línea en: <https://www.nas.nasa.gov/Software/VWT/vr.html>.

<sup>99</sup> US Federal Trade Commission (1998), *Children's Online Privacy Protection Act*, <https://www.ecfr.gov/cgi-bin/text-idx?SID=4939e77c77a1a1a08c1cbf905fc4b409&node=16%3A1.0.1.3.36&rgn=div5>.

Con el apoyo de :



Unión Internacional de  
Telecomunicaciones  
Place des Nations  
CH-1211 Ginebra 20  
Suiza

ISBN: 978-92-61-30473-7



9 789261 304737

Publicado en Suiza  
Ginebra, 2020

Derechos de las fotografías: Shutterstock